TREND

Bestseller Games

Bestseller Games

ALBION VOLLVERSION AUF CD-ROM!

PC-SPIELE-VOLLPRODUKTE

12,99 DM

Vormals oft über DM 100,–
Jetzt fast geschenkt!

Ausgabe 19
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,–
Lfr 268,–
HFL 15,–



ALBION



MEHR ZUM INHALT AUF DER HEFTRÜCKSEITE!



- KOMPLETTE, GEDRUCKTE ANLEITUNG
- KOMPLETTLÖSUNG UND PLÄNE
- CHARAKTER-EDITOR

UNEINGESCHRÄNKTE ORIGINALVERSION





Leere Versprechungen?



Arme Rollenspieler! Da wurdet Ihr von uns versorgt, wie es besser kaum möglich wäre, mit drei Highlights des Genres in zwei aufeinanderfolgenden Ausgaben, und die Vorschauseite verhieß weiteren Nachschub in naher Zukunft: *Stonekeep* war dort für die zwölfte Ausgabe der *BG Gold* angekündigt. Ihr durftet also damit rechnen, für etliche Wochen gut mit Eurem Stoff ausgestattet zu sein, in großzügiger Dosierung und feinster Qualität – genau das Richtige für die grauen Wintermonate. Was aber passiert? Werft einen Blick auf die Vorschau in diesem Heft, und Ihr werdet feststellen, daß Stonekeep dort nicht mehr auftaucht.

Arme Rollenspieler. Gewiß haben wir keinen schlechten Titel als Ersatz im Angebot, ganz im Gegenteil, aber kann ein Strategiespiel dem passionierten Dungeon-Fan über den Verlust von Stonekeep hinweghelfen? Ich kann das nur hoffen, denn ändern läßt sich leider nichts mehr.

Tja, Rollenspieler, Euch trifft's nun besonders hart, aber zu entschuldigen haben wir uns bei allen Lesern, die uns seit Jahr und Tag mit dem Wunsch nach einer Vorschau auf künftige Ausgaben löchern. Dieser Wunsch ist ja auch nur zu verständlich, man möchte doch ungern ein Spiel im Laden kaufen, das möglicherweise kurz darauf als *Bestseller Game* ins Haus flattert. Bei allem Verständnis mußte ich lange Zeit alle Anfragen damit beantworten, daß wir nichts veröffentlichen können, was wir selbst noch nicht wissen. Bis vor kurzem erschienen die *Bestseller Games* zweimonatlich, und da wir weitere zwei Monate für die Produktion eines Hefts veranschlagen, kam es nicht selten vor, daß bei Redaktionsschluß einer Ausgabe der Inhalt der folgenden noch gar nicht feststand.

Hier hatte sich in den letzten Monaten einiges zum Besseren geändert: Die *Bestseller Games* erscheinen in kürzeren Abständen, über Lizenzen wird früher und langfristiger verhandelt, die Titel stehen rechtzeitig fest. Wir konnten endlich ankündigen, was die Leser erwartet. Ein gewisses Restrisiko war allerdings nie ganz auszuschließen, zumal der Markt für preiswerte PC-Spiele in der letzten Zeit nicht gerade übersichtlicher geworden ist. Die Hersteller überschlagen sich mit Budget-Reihen und Mehrfachverwertungen ihrer Titel, kaum ein Spielemagazin erscheint noch ohne Vollversion auf der Heft-CD, Schnäppchen-Spezialisten wie Topware haben den Markt ebenfalls für sich entdeckt – die Konkurrenz schläft nicht und zwingt uns, noch wacher zu sein, denn niemand hat etwas von einem Heft, dessen potentielle Käufer schon anderweitig versorgt wurden. Das alles führt dazu, daß Änderungen in letzter Minute nie völlig auszuschließen sein werden, obwohl wir nach wie vor bestrebt sind, möglichst viel zu versprechen und möglichst viel einzuhalten.

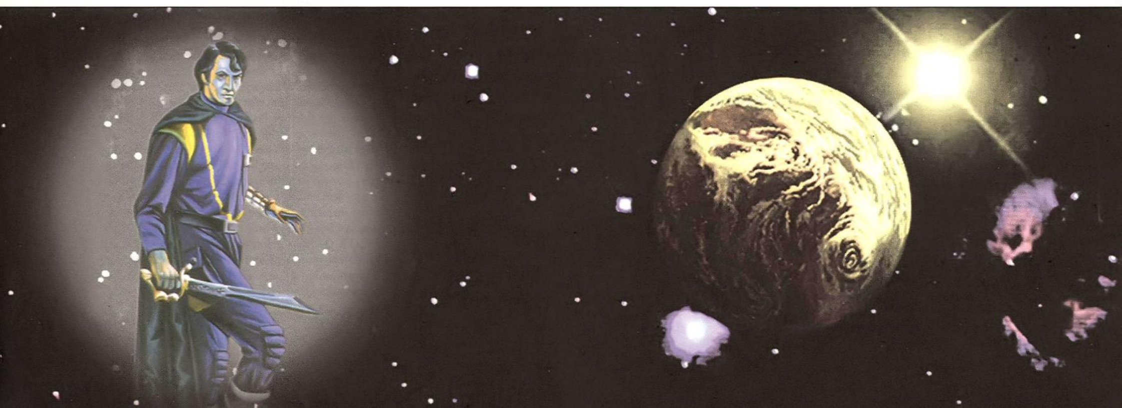
Die armen Rollenspieler müssen dennoch damit leben, daß Stonekeep nicht wie angekündigt erscheinen kann. Wir bemühen uns um Nachlieferung, bitten um Verständnis und hoffen, keine gar zu große Vorfreude enttäuscht zu haben. Vielleicht ist ja unser Ersatztitel ein Trost, die Strategie-Fans werden ohnehin frohlocken...

So, Rollenspieler, ist nun mal das Leben, das wirkliche, meine ich. Habt Ihr Verwendung für ein paar gut abgehangene Sprüche wie „Des einen Freud', des andern Leid"? Nein? Gut, dann lassen wir sie einfach weg und versprechen statt dessen, daß wir unsere Ankündigungen weder aus dem Kaffeesatz noch einer Kristallkugel lesen, sondern ausschließlich aus den Eingeweiden besiegter Dungeon-Bewohner. Deshalb ist darauf auch Verlaß – fast immer.

Keep the faith!

Peter Strobel

Peter Strobel



INHALT



Spielvorstellungen

Verschiedenes



IMPRESSUM

Redaktion: Peter Strobel (verantwortlich für den Inhalt), Karsten Hohage, Ingrid Holl

Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Straße 1, Tel. (07631) 360-550

E-Mail: bgred@trendverlag.de

Layout, Satz und Belichtung: STYLE OF THE ARTS. Grafische Medien-Produktionsges. mbH, Stefan Schlatterer

Titel: Michael H. Sichler

Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-599

Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen, Telefon: (07631) 360-270, Fax: (07631) 360-444

Vertrieb/Außendienst: Büro West, Jägerstraße 23, 46149 Oberhausen, Telefon: (0208) 64 41 10, Fax: (0208) 64 43 67, Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Abo-Betreuung: Maria Zwania, Telefon (07631) 360-525, Fax: (07631) 360-444

Anzeigenleitung: Editorial Services, Carsten Borgmeier, Lange Straße 112, 27749 Delmenhorst, Telefon: (04221) 93 45-0 Fax: (04221) 177 89

Erscheinungsweise: bis zu 8 Ausgaben pro Jahr

Druckauflage: 230.000 Exemplare

Druck: Marco, Toulouse

Verkaufspreis: (inkl. 15% MwSt.) DM 12,99

Abo-Preis: (6 Ausgaben, inkl. Versandkosten) DM 68,90

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Kto. 15949.2

Bezugsmöglichkeiten:
Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen.

BLITZSTART

Eine ausführliche Installationsanleitung und technische Hinweise erhalten Sie auf den Seiten 6 und 7. Routinierte Anwender und Ungeduldige finden auf dieser Seite alles, was sie zum schnellen Einstieg wissen müssen.

Systemanforderungen und Installation

- IBM-komp. 486DX/33 mit 8 MB RAM
- 3 MB Festplattenplatz
- VGA-Grafikkarte
- MS-DOS ab V. 5.0 oder Windows 95
- MS-Maus oder kompatible
- **Empfohlen:** Soundkarte

ALBION muß zunächst auf der Festplatte installiert werden. Benutzen Sie dazu entweder den Programmstarter, oder geben Sie im Verzeichnis \ALBION der CD-ROM *SETUP* ein. Darauf werden Programmdaten in das von Ihnen angegebene Verzeichnis der Festplatte kopiert und das Sound-Setup automatisch gestartet. Nach dessen Abschluß starten Sie das Spiel aus dem Programmverzeichnis der Festplatte durch den Befehl *ALBION*.
Nähere Angaben und Hilfe bei Schwierigkeiten finden Sie auf den Seiten 6/7 im Heft.



Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie

1. den Buchstaben des CD-Laufwerks, gefolgt von einem Doppelpunkt, eingeben und RETURN drücken. Bsp.: D: [RETURN];
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben. Nach kurzer Zeit haben Sie das Auswahlmenü vor sich. Um ALBION zu installieren oder eines der Demos zu starten, bewegen Sie den Auswahlbalken auf den entsprechenden Menüpunkt und drücken RETURN.

Spiele-Demos

Wenn möglich ergänzen wir die Artikel im Heft und unsere Vorschau auf die kommenden Ausgaben mit einer Demo-Version des jeweiligen Spiels. Da diese Programme unterschiedliche Anforderungen an das System stellen, sind hier keine allgemeingültigen Angaben möglich; einige sind direkt spielbar, andere erfordern eine Festplatteninstallation oder müssen unter Windows gestartet werden.
Wenn Sie die Demos aus dem Programmstarter aufrufen, erhalten Sie einen kurzen Hinweistext mit allen nötigen Angaben. Beachten Sie bitte, daß wir die Demoprogramme direkt von den Herstellern übernehmen und weder eine Funktionsgarantie noch irgendeine Haftung übernehmen können.

Weitere Demos

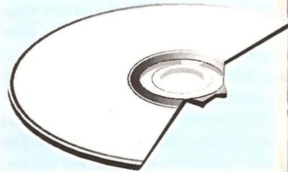
Abhängig vom verbleibenden Speicherplatz sind auf der Heft-CD weitere Prüfversionen verschiedener kommerzieller Programme zu finden. Nähere Angaben dazu erhalten Sie, wenn Sie im Hauptverzeichnis der Heft-CD *BGINSTAL* eingeben und dann *Andere Programme auf der CD* wählen.

Share- und Freeware

Einige beliebte Packprogramme (ARJ, PKZIP, LHARC, RAR, WinZip) stehen im Verzeichnis \PACKER zur Auswahl. Im Verzeichnis \WORDVIEW finden Sie den Word-Viewer von Microsoft, mit dem Sie Word-Dokumente ansehen und drucken können, falls Sie WinWord nicht besitzen. Das Verzeichnis \ADOBE enthält den *Acrobat Reader* in einer 16-Bit- und einer 32-Bit-Version, und im Verzeichnis \BOOTDISK befindet sich das Programm *Bootme* zum Erstellen verschiedener Boot-Disketten. Außerdem legen wir einen Maustreiber von Microsoft bei (\MSMOUSE).
Meist sind die Programme nicht direkt von der CD zu verwenden, sondern müssen installiert werden. Beachten Sie bitte die Dokumentation, die den Paketen in Form einer Textdatei beiliegt. Dort finden Sie auch die rechtlichen Voraussetzungen für die regelmäßige Nutzung der Programme sowie eine Anleitung zur Registrierung.

CD-ROM KAPUTT?

Sollte Ihre Heft-CD zerkratzt sein oder einen Material- oder Transportschaden aufweisen, erhalten Sie vom Verlag Ersatz. Beachten Sie bitte die im Lizenzvertrag (Seite 82) unter Punkt 3 aufgeführten Umtauschbedingungen, und schikken Sie die ausgefüllte Registrierung mit ein.

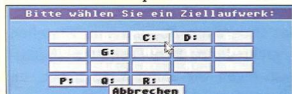


INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

Installation und Konfiguration

Stellen Sie vor der Installation sicher, daß Ihr System alle Anforderungen erfüllt (siehe Heftrückseite) und daß ein Maustreiber geladen ist, wenn Sie unter MS DOS spielen. ALBION läuft unter MS DOS ab V. 5.0 und Windows 95. Vom Betrieb unter Windows 3.x wird abgeraten.

1. Wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk und dort ins Verzeichnis ALBION.
2. Geben Sie an der Eingabeaufforderung *SETUP* ein oder klicken Sie auf *SETUP.EXE* doppelt. Klicken Sie in der folgenden Dialogbox auf *Albion installieren.*
3. Geben Sie an, wohin ALBION installiert werden soll: Wählen Sie zunächst eine Festplatte aus.

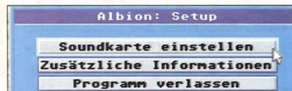




Falls in der Laufwerksauswahl ein Wechselmedium erscheint, beispielsweise ein ZIP-Laufwerk, sollte auch ein Datenträger eingelegt sein, ALBION gibt sonst eine Fehlermeldung aus und bricht die Installation ab.

Bestätigen Sie anschließend den Programmpfad, oder geben Sie einen neuen ein.
Bestätigen Sie mit der ENTER-Taste. Nach einer letzten Abfrage beginnt der Kopiervorgang.

Soundkonfiguration



4. Nach der Installation startet automatisch das *Sound-Setup.* Die Menüoption *Zusatzinformationen* ruft die Datei README.TXT auf, die Sie aber ebensogut mit jedem beliebigen Editor öffnen können. Klicken Sie auf *Soundkarte einstellen.*
5. Bewegen Sie die Markierung nacheinander auf *Select and configure MIDI music driver* (Musikwiedergabe) und *Select and configure digital audio driver* (Soundeffekte), und drücken Sie jeweils ENTER. Beide Male erscheint eine Liste, aus der Sie Ihre Soundkarte auswählen können.



Bewegen Sie die Markierung auf den passenden Eintrag und bestätigen Sie die Auswahl mit ENTER. Daraufhin erscheint ein weiteres Menü, aus dem Sie zunächst *Attempt to configure sound driver automatically* wählen sollten. Dadurch wird die angegebene Hardware automatisch gesucht und das Ergebnis ausgegeben.



6. Erscheint die rote Fehlermeldung, kann die angegebene Hardware nicht gefunden werden. Nun können Sie mit *Skip Autodetection...* die automatische Erkennung überspringen und alle Werte – meist Interrupt (IRQ), DMA-Kanal und Portadresse – von Hand eingeben. Auch danach wird die Hardware gesucht und eine Meldung ausgegeben. Ist diese wieder rot, müssen Sie entweder Ihre Angaben korrigieren oder ins Auswahlmenü zurückkehren, um eine andere Soundkarte auszuwählen.



7. Nachdem für Musik- und Soundausgabe eine Soundkarte erkannt wurde, ist das Setup beendet. Kehren Sie mit OK ins Hauptmenü zurück. In der oberen Box sehen Sie die eingestellte Hardware. Ist alles korrekt, bewegen Sie die Markierung auf *Done* und drücken ENTER. Albion ist nun spielbereit.

Um die Soundkonfiguration später zu ändern, wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte und rufen *SETUP* erneut auf.

Spielstart

1. Wechseln Sie ins Spielverzeichnis auf der Festplatte – die Vorgabe lautet C:\ALBION.
2. Geben Sie *ALBION* ein, gefolgt von ENTER. Wenn Sie das Intro schon kennen, kommen Sie mit ESCAPE direkt zum Startbildschirm. Wie es von dort weitergeht, erfahren Sie in der Spielanleitung ab Seite zehn.



Klicken Sie doppelt auf ALBION.PIF.

Problemlösungen

Speichermangel

Wenn ALBION meldet, es sei zu wenig Speicher vorhanden oder der Speicher sei zu fragmentiert, läßt sich dieses Problem langfristig beheben, indem Sie nicht unbedingt benötigte Programme und Treiber aus Ihrer Konfiguration (CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT) entfernen, wie z.B. SMARTDRV.EXE.

Wenn Sie zum Start *ALBILOW* statt ALBION eingeben, wird dieses Problem behoben; allerdings werden die Ladezeiten dadurch länger, weil nun virtueller Speicher auf Ihrer Festplatte eingerichtet wird. Beachten Sie bitte, daß Sie mindestens 16 MB freien Platz auf Ihrer Festplatte haben sollten, wenn ALBILOW verwendet wird.

Speicherkonfiguration

Ob ALBION ausreichend Arbeitsspeicher vorfindet, hängt nicht nur davon ab, wieviele RAM-Chips im Rechner stecken, sondern auch von der richtigen Konfiguration. Die Speicherkonfiguration wird in der Datei CONFIG.SYS festgelegt, die im Hauptverzeichnis der ersten Festplatte C: zu finden ist, ebenso wie die AUTOEXEC.BAT. Auch sie hat wesentlichen Einfluß auf die Menge des verfügbaren Speichers. Öffnen und bearbeiten Sie diese Dateien nur mit einem ASCII-Editor, etwa EDIT von MS-DOS!
Folgende Konfiguration hat sich bewährt:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
```

Tips und Problemlösungen zum Soundsetup

◆ Bringen Sie alle nötigen Angaben vor der Installation in Erfahrung! Vielen Soundkarten liegen Konfigurations- oder Diagnoseprogramme bei, die Sie dazu benutzen können. Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten legen die Parameter in einer Systemvariablen namens BLASTER ab. Geben Sie am DOS-Prompt *SET* ein und halten Sie Ausschau nach folgender Zeile:

```
BLASTER=A220 I5 D1 T4
```

Die Werte können bei jedem System anders ausfallen, aber auf jeden Fall folgt die Portadresse auf A, der Interrupt auf I und der DMA-Kanal auf D. In diesem Beispiel wäre also *Port 220, IRQ 5* und *DMA 1* anzugeben.



Windows 95 verwaltet diese Werte im Gerätemanager der Systemsteuerung. Markieren Sie die Soundkarte, klicken Sie auf *Eigenschaften* und wählen das Register *Ressourcen.*

◆ Ist Ihre Soundkarte nicht in der Liste aufgeführt, kommen Sie fast immer mit der Einstellung *Soundblaster (Pro)* zum Ziel. Die meisten Karten können diesen Standard emulieren, einige müssen allerdings erst entsprechend initialisiert werden. Informieren Sie sich im Handbuch der Soundkarte.

Diese Zeilen sollten am Anfang Ihrer CONFIG.SYS stehen. Finden Sie dort außerdem eine Zeile, die einen Speichermanager lädt, so schreiben Sie davor ein REM, gefolgt von einem Leerzeichen. Das Betriebssystem wird diese Zeile beim nächsten Start ignorieren. Um den alten Zustand wiederherzustellen, brauchen Sie REM nur wieder zu entfernen.

Der bekannteste Speichermanager ist EMM386.EXE aus dem Lieferumfang von MS DOS und Windows, weitere verbreitete Produkte sind z.B. 386MAX und QUEMM.
Eine typische Zeile könnte so aussehen:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 1024
```

Erstellen Sie vor jeder Änderung der Startdateien Sicherungskopien, am besten auf eine bootfähige Diskette!

Bootdiskette mit BOOTME

Alle, die sich nicht mit der DOS-Speicherverwaltung herumschlagen wollen oder können, sollten mal einen Blick in das Verzeichnis BOOTDISK auf der Heft-CD riskieren. Dort finden Sie ein kleines Programm namens BOOTME, das automatisch eine Bootdiskette anfertigt. Halten Sie eine leere HD-Diskette bereit, und starten Sie das Programm, indem Sie BOOTME eingeben oder auf BOOTME.EXE doppelklicken. BOOTME erstellt nicht nur einfach eine startfähige Diskette, sondern ein Menü, aus dem Sie die benötigte Speicherkonfiguration auswählen können – die richtige Wahl für ALBION ist der Menüpunkt 4, DOS4GW. Außerdem berücksichtigt es Treiber, die für eine Windows-95-Konfiguration in die DOSSTART.BAT ausgelagert wurden. Eine solche Bootdisk ist fast schon ein Universalwerkzeug für problematische Spiele. Probieren Sie BOOTME unbesorgt aus, Schlimmeres als eine unbrauchbare Diskette kann nicht dabei herauskommen.

MS-Maustreiber

Obwohl ALBION mit den gängigen Mäusen zurechtkommt, wird die Funktion vom Hersteller nur für das Original von Microsoft garantiert. Fast alle Mäuse sind zu diesem Standard kompatibel, so daß der Originaltreiber von Microsoft funktionieren sollte. Auf der Heft-CD finden sie im Verzeichnis \MSMOUSE einen MS-Maustreiber für DOS in der Version 8.2. Um ihn zu laden, wechseln Sie in das Verzeichnis und geben *MOUSE* ein. Der Treiber bestätigt seinen erfolgreichen Aufruf mit einer Meldung. Danach können Sie ALBION starten.



Der Treiber wird nur starten, wenn nicht zuvor ein anderer geladen wurde. Entfernen Sie gegebenenfalls dessen Aufruf aus CONFIG.SYS bzw. AUTOEXEC.BAT

Windows 95



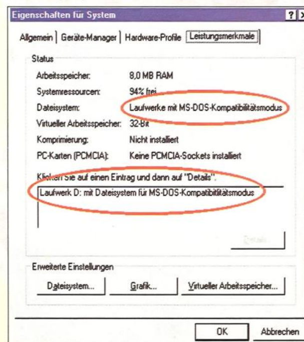
ALBION ist kompatibel zu Windows, auf einem gut konfigurierten Win95-PC sollte es auf Anhieb und problemlos starten. Dennoch wurde ALBION für MS-DOS programmiert, Inkompatibilitäten sind daher nicht völlig auszuschließen. Beenden Sie in einem solchen Fall Windows 95 zum MS-DOS-Modus und starten Sie ALBION von der DOS-Befehlszeile aus.



Mit dem MS-DOS-Modus ist *nicht* die „MS-DOS-Eingabeaufforderung" gemeint, die per Doppelklick oder aus dem Startmenü gestartet wird. Sie erreichen eine echte DOS-Umgebung, indem Sie Windows 95 beenden und dabei die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten" aktivieren.

Da Windows 95 völlig ohne DOS-Treiber auskommt, fehlen danach unter Umständen Tastatur-, Maus- oder CD-ROM-Treiber. Zur Bedienung genügt eine Maus, Sie brauchen daher nur einen Maustreiber für DOS nachzuladen. Dieser Treiber sollte der Maus beiliegen, wenn das nicht der Fall ist, können Sie den Microsoft-Treiber auf unserer Heft-CD verwenden (siehe oben).

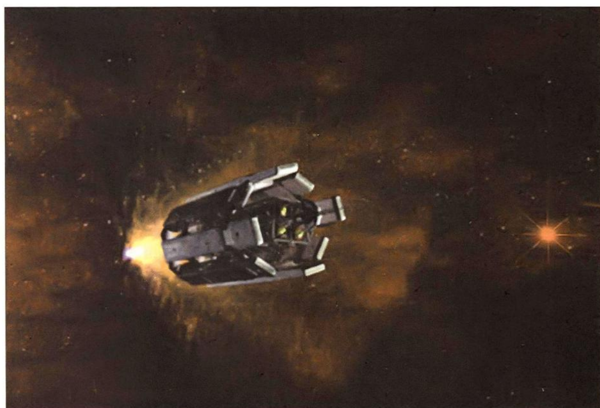
Sollte auch das CD-Laufwerk nur unter Windows 95 funktionieren, ist der Rechner nicht für den Betrieb im MS-DOS-Modus vorbereitet. In diesem Fall muß der DOS-Treiber des CD-ROM-Laufwerks installiert werden. Informieren Sie sich in der Dokumentation von Windows 95 und des Laufwerks über die Vorgehensweise. Vorsicht: Die Standardinstallation eines DOS-Treibers führt meist dazu, daß Windows 95 in einen Kompatibilitätsmodus gezwungen wird, der sämtliche Datenträgerzugriffe merklich bremst. Ziehen Sie im Zweifel einen Fachmann oder Ihren Händler zu Rate! Überprüfen können Sie den Status, indem Sie im Startmenü *Einstellungen/Systemsteuerung* wählen und dann auf *System* klicken. Wählen Sie das Register *Leistungsmerkmale* und achten Sie auf die rot markierten Stellen – im Idealfall sollte dort „32 Bit" bzw. „Das System ist optimal konfiguriert" stehen. In unserem Beispiel wird das CD-Laufwerk über einen DOS-Treiber angesprochen:

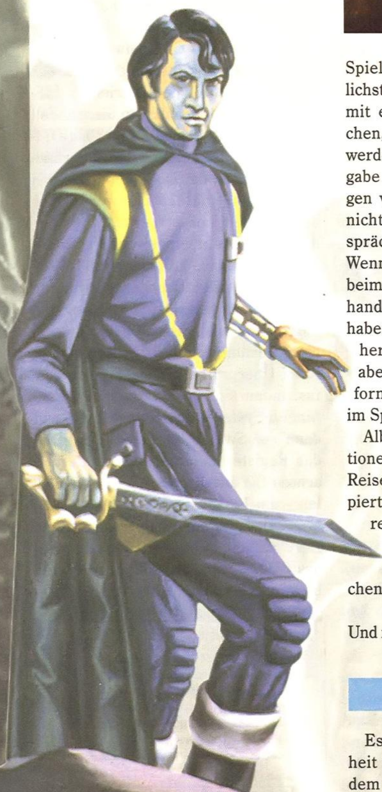


AUFBRUCH ZU FREMDEN WELTEN

ALBION ist ein Rollenspiel, und als solches enthält es eine Menge Kämpfe, logische Puzzles in düsteren Dungeons und das liebevolle Aufpäppeln anfangs recht schwacher Charaktere. Das gehört zu einem guten Rollenspiel und macht einen Großteil des Spielspaßes aus. Was in heutigen Rollenspielen oft zugunsten von mühelos zu begreifender Action in den Hintergrund tritt, ist in Albion ausgeprägt vorhanden: Im Spiel wird eine Geschichte erzählt, die durch Ihre Handlungen als Spieler voranschreitet.

Was Albion außerdem von den meisten anderen Rollenspielen unterscheidet, ist die Tatsache, daß die im Spiel vorkommenden Kulturen möglichst lebendig erscheinen. Sie können mit einer Vielzahl von Leuten sprechen, und nicht alles, was Sie erfahren werden, hat unmittelbar mit der Aufgabe zu tun, die Sie gerade zu erledigen versuchen. Sie müssen sich also nicht jeden Satz eines jeden Gespräches merken oder aufschreiben. Wenn Sie wissen wollen, was wir uns beim Aufbau der Welt, in der das Spiel handelt, und ihrer Kulturen gedacht haben, können sie das in Gesprächen herausbekommen. Sie können sich aber auch ausschließlich auf die Informationen konzentrieren, die Sie im Spiel weiterbringen.





Albion ist also, neben seinen traditionellen Rollenspielinhalten, auch als Reise durch eine fremde Welt konzipiert worden. Wie Sie durch diese Welt reisen, geradlinig, nur mit Ihrer Aufgabe vor Augen, oder mit vielen Umwegen und Schwätzchen, bleibt Ihnen überlassen.

Und nun: lassen Sie die Reise beginnen!

Vorgeschichte

Es war im Jahr 2227, als die Menschheit Ihren ersten großen Schritt auf dem Weg zu den Sternen machte. Eine Gruppe von Wissenschaftlern entdeckte zufällig den over-c-Antrieb und so ganz nebenbei auch gleich noch seine goldene Regel: Aktiviere ihn nie in der Nähe eines größeren Gravitationszentrums!

Man nahm anfänglich an, daß das Forschungsteam mit subatomaren Teilchen herumgespielt hatte. Nachdem jedoch die Experimente ausgewertet worden waren (die Datenbank lag zum Glück recht weit weg vom Epizentrum), kam die Wahrheit schließlich ans Licht. Mit dem over-c hatte die Menschheit die Möglichkeit, schneller als das Licht zu reisen!

Schon bald darauf stellte man eine Gedenktafel auf, die an die Wissenschaftler und das Opfer, welches sie für die Menschheit gebracht hatten, erinnerte. Man wählte einen hübschen Platz direkt am Rand des Kraters.

Die Menschen erkannten schnell, daß sich ihnen durch ein interstellares Verkehrsmittel neue Welten eröffneten. Die multinationalen Großkonzerne nahmen dies mit einer gewissen Erleichterung wahr, da es doch mit der alten Mutter Erde nach und nach zu Ende ging. In einem seltenen Moment der Kooperation setzten sich die führenden Konzerne zusammen und schmiedeten Pläne, wie man das Universum am effizientesten ausbeuten könne.

Der anfängliche Enthusiasmus wurde allerdings ein wenig gedämpft, als man die Kosten für eine Expedition zu einem anderen Stern ausrechnete. Der over-c konnte einen zwar von einem Stern zum anderen bringen, aber um weit genug von einem Gravitationszentrum wegzukommen, benötigte

man doch weiterhin herkömmliche Antriebsmethoden. Die Kosten für ein Schiff, das eine Besatzung und genug Maschinen transportieren konnte, um einen ganzen Planeten auszubeuten und die Rohstoffe zurückschicken, waren, nun, astronomisch. Darum wurde der Beschluß gefaßt, daß, wenn man schon ein Schiff auf einen entfernten Planeten schicken wollte, es verdammt gut sein sollte.

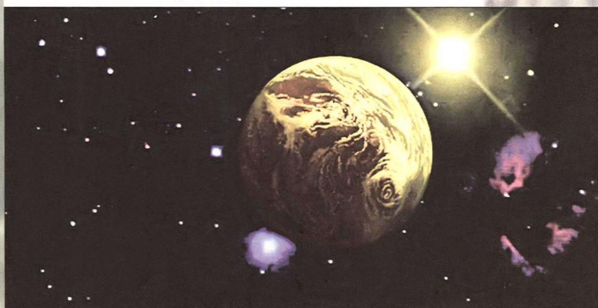
Die Konzerne begannen, Sonden hinter die Grenzen des Sonnensystems zu schießen, von wo sie die umliegenden Galaxien untersuchen sollten. 2229 startete die Deep Probe, eine Sonde des DDT-Konzerns, ihren Erkundungsflug ins All. Auf ihrem langen Weg wurde jeder einzelne Planet einer äußerst kritischen Betrachtung unterzogen und nach wertvollen Materialien abgesucht. Die Daten wurden zur Erde geschickt, wo sie umgehend von den AIs (Rechnersysteme mit künstlicher Intelligenz) des Konzerns ausgewertet wurden. Die meisten Planeten waren ungeeignet und wurden abgelehnt. Andere waren nicht schlecht. Sie wurden angeflogen und verwertet, doch das Non-plus-Ultra war nie dabei.

Dann entdeckte die Deep Probe das, was später schlicht als „Nugget" bezeichnet wurde. Ein mittelgroßer Wüstenplanet mit zwei Monden, der um einen Stern namens Fabricotti 342 kreiste, etwa in derselben Entfernung wie die Erde um die Sonne. Als seine Daten von den AIs genauer untersucht wurden, begannen eine Menge Lämpchen hektisch zu blinken, und die Verantwortlichen rund um den Globus wurden eiligst zusammengerufen. Höchste Priorität! Auf der Skala der interessanten Planeten, von 0 bis 100, lag dieser bei 150! Auf den Sternenkarten stach er heraus wie ein roter Ballon. Kein anderer Planet hatte eine so hohe Konzentration an wertvollen Rohstoffen. Was immer unter seiner Oberfläche nicht aus Öl und Uran bestand, schien vollgestopft zu sein mit seltenen Mineralien. Am selben Tag noch ging ein Funkspruch an die Toronto, das größte und teuerste Schiff des Konzerns.

Noch während die Toronto mit Überlichtgeschwindigkeit den Hyperraum in Richtung auf das neue Ziel durchquerte, wurden an Bord die Vorbereitungen für einen ersten Erkundungsflug getroffen. Das Shuttle, das einen Inspektor der Regierung und einen Piloten von DDT zum Nugget bringen sollte, war vollgetankt und durchgecheckt. Die Ausrüstung, die für die Untersuchung eines Wüstenplaneten benötigt wurde, war bereits verstaut und gesichert. Während es Aufgabe des Inspektors sein sollte, das Vorgehen des Konzerns zu überwachen und eventuelle Unregelmäßigkeiten an die Regierung weiterzuleiten, lag das Interesse von DDT in einem ganz anderen Bereich. Bevor man einen Riesenschlitten wie die TORONTO mit dem teuren Konventionalantrieb zu einem Planeten schickte, wollte man doch sicher sein, daß die Daten der Sonde in Ordnung waren und sich eine solche Aktion auch tatsächlich lohnen würde.

Darum hatte man Tom Driscoll als Piloten ausgewählt, der trotz seines jungen Alters von 28 Jahren einer der erfahrensten und besten Piloten im Dienste des Konzerns war. Er hatte schon zahlreiche Erkundungsflüge hinter sich, und es war damit zu rechnen, daß er auch diesmal seinen Job erfolgreich abschließen würde. Mit ihm an Bord sollte Inspektor Jonathan Beegle sein, einer der beiden Regierungsbeamten an Bord der Toronto. Er wollte auf dem Planeten Informationen sammeln, die er zusammen mit Rainer Hofstedt, seinem wissenschaftlichen Assistenten, auswerten würde. Die Ergebnisse sollten dann darüber entscheiden, ob das für Nugget vorgesehene Programm planmäßig durchgeführt werden konnte. Wegen seines hohen Ranges und seiner Beziehungen zu den oberen Regierungsetagen wurde Beegle von den Besatzungsmitgliedern mit distanzierter Vorsicht behandelt. Zu leicht konnte er einem in die Suppe spucken und ein lohnendes Geschäft verderben. Auch daß er bereits mehrmals mit dem Kapitän der Toronto wegen Kleinigkeiten aneinander geraten war, machte die Sache für Tom nicht gerade angenehmer. Aber als Shuttle-Pilot war er es gewohnt, mit Bürokraten zurecht zu kommen, und ihretwegen würde er keine Alpträume haben.

Als kurze Zeit später die Toronto in einem gleißenden Meer aus Licht und Energie aus dem Hyperraum am Rande des Fabricotti-Systems auftauchte, lag Tom Driscoll in seinem Quartier und schlief.



DAS SPIELSYSTEM

ALBION ist in seinen wesentlichen Zügen ein typisches Rollenspiel. Wenn Sie mit den Grundregeln dieses Spielgenres bereits vertraut sind, können Sie dieses Kapitel getrost überspringen. Sollten Sie jedoch noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, lesen Sie sich den folgenden Abschnitt bitte sorgfältig durch.

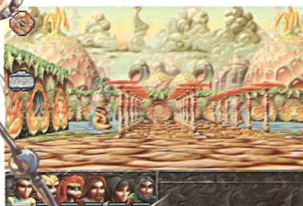
Was ist ein Rollenspiel?

Ein Rollenspiel ist im weitesten Sinne die Simulation einer neuen, oft fremdartigen Welt. Als Spieler steuern Sie einen oder mehrere Charaktere (eine Party) und versuchen so zu handeln, wie es diese in der jeweiligen Situation wahrscheinlich auch tun würden.

Sie werden im Lauf des Spiels auf die unterschiedlichsten Personen und Kreaturen treffen. Sie werden mit ihnen reden, Fragen stellen, handeln, kämpfen, von ihnen lernen und vieles mehr. Einige dieser Personen werden sich Ihnen anschließen und Sie auf Ihrem Weg begleiten. Andere werden Ihnen übel mitspielen. Freunde werden zu Feinden und Feinde zu Ihren besten Kameraden. Einige werden Sie im Stich lassen, andere werden Ihnen unerwartet helfen.

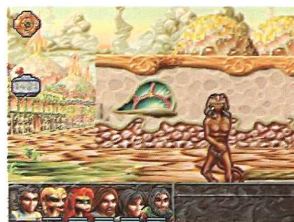
Sie lernen neue Völker und Kulturen – mit all Ihren guten und schlechten Seiten – kennen. Sie werden deren Gegenstände und Werkzeuge verwenden, ihre Nahrung zu sich nehmen und auf ihre Heilkraft vertrauen. Sie werden diese neue Welt verstehen und achten lernen.

Wie im echten Leben verfügt jedes Ihrer Partymitglieder über zahlreiche Eigenschaften. Manche Eigenschaften sind von Beginn an besonders ausgeprägt, manche müssen erst noch trainiert werden. Während der eine bereits ein guter Kämpfer ist, ist der andere dafür sehr ge-



schickt im Umgang mit Schlössern, die es zu öffnen gilt. Ein anderer ist sehr mutig, der nächste verfügt über große Kraft etc. Alle diese Eigenschaften lassen sich durch das Sammeln von Erfahrungen und gezieltes Training steigern, so daß Sie mit der Zeit in der Lage sein werden, Dinge zu tun, von denen Sie zu Beginn des Spiels nicht einmal zu träumen wagten.

Die einzelnen Eigenschaften werden im Spiel durch die unterschiedlichen Eigenschaftspunkte wiedergegeben. Aus



Ihnen können Sie ersehen, welcher Charakter für eine besondere Aufgabe am besten geeignet ist. So ist es sicher erfolgversprechender, wenn Sie einen starken Charakter mit guten Waffen und vielen Kampf-Erfahrungspunkten in eine Auseinandersetzung schicken, als wenn Sie dies einen schwachen und erschöpften Taschendieb mit seinem Küchenmesser erledigen lassen.



Ab Seite 22 finden Sie eine detaillierte Beschreibung aller Fähigkeiten, Attribute und Konditionen, die einen Charakter definieren, und wie sich diese Eigenschaften weiterentwickeln können.

Im Verlauf Ihrer Reise werden Sie immer wieder vor neue Aufgaben gestellt, die es zu lösen gilt. Die unterschiedlichsten Ereignisse und Personen beeinflussen Ihr Handeln, und nur mit viel Geschick und Ausdauer wird sich Ihnen am Ende der Geschichte die ganze Wahrheit offenbaren.



Da Sie sich in einer neuen Welt erst einmal zurecht finden müssen, sollten Sie sich immer alles anschauen, Gegenstände untersuchen, Leute ansprechen, Fragen stellen, sich eventuell Notizen machen und den Leuten immer gut zuhören. Sie werden oft wertvolle Hinweise bekommen, die Ihnen weiterhelfen werden.

ALBION

SPIELANLEITUNG

Spielstart und Hauptmenü

Nach dem Vorspann erscheint das Hauptmenü, in dem Ihnen die folgenden Möglichkeiten angeboten werden:

Neues Spiel: Startet ein neues Spiel.



Spiel fortsetzen: Setzt ein Spiel an der Stelle fort, an der zuletzt gespeichert wurde.

Spielstand laden: Lädt einen zuvor gespeicherten Spielstand.

Spielstand speichern: Sichert den aktuellen Spielstand auf der Festplatte.



Klicken Sie auf einen der zehn Speicherplätze und geben einen Namen ein. Wie Sie aus dem Spiel ins Hauptmenü zurückkommen, erfahren Sie unter *Aktionsmenü* weiter unten.

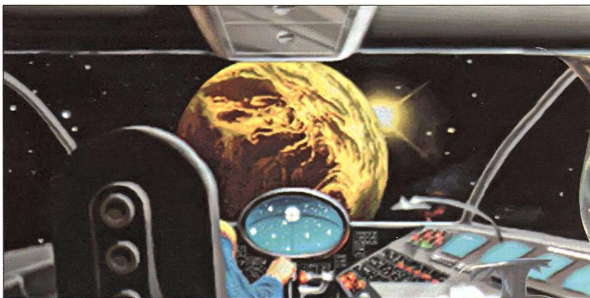


Optionen: Startet das Optionsmenü, dessen Einstellungen das Spiel an Ihr System anpassen.

Vorspann: Startet den Vorspann.

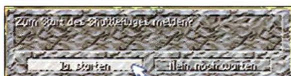
Credits: Sie wollten schon immer mal wissen, wer solche phantastischen Spiele entwickelt? Bitte schön!

Spiel beenden: Sie beenden das Spiel und kehren zum Betriebssystem zurück.



Um nun ein neues Spiel zu starten, wählen Sie bitte „Neues Spiel".

Sie finden sich zu Beginn des Spiels an Bord der Toronto wieder. Die Hauptperson dieses Abenteuers, Tom Driscoll, erwacht aus einem unruhigen Schlaf, kurz nachdem die Toronto den Hyperraum verlassen hat.



Da es Tom als Pilot glücklicherweise frei steht, den Startzeitpunkt seines Erkundungsfluges selbst zu bestimmen, hat er noch genügend Zeit, die Sachen, die er auf den Flug mitnehmen will, zusammenzusuchen und vielleicht ein paar Worte mit seinen Kollegen zu wechseln.



Ned, der Bordcomputer mit menschlichem Interface.

Zudem wollte er noch vor dem Abflug ein paar Daten von Ned, dem AI-System der Toronto, abrufen. Diese „künstliche Intelligenz" ist eigentlich nichts anderes als ein riesiger Supercomputer. Er steuert das gesamte Schiff und später auch einmal die gesamte Abbauanlage auf Nugget, die die Rohstoffe aus dem Planeten ziehen soll.

Dennoch weist das AI-System an Bord der TORONTO eine Besonderheit auf: die Kommunikation mit dem System erfolgt nicht über Tastatur oder andere mechanische Eingabesysteme, sondern mittels eines Androidenkörpers! Dieser sieht aus und bewegt sich wie ein Mensch, ist aber eigentlich nur ein wandelndes Ein-Ausgabegerät, das in direkter Verbindung mit dem fest installierten AI-System steht. Für die Besatzung sieht es aus, als ob sie sich mit einer leibhaftigen Person unterhält – und das ist doch wesentlich angenehmer, als mit einer häßlichen Wandkonsole zu diskutieren.

Spieloberfläche und Steuerung

Die komplette Steuerung in ALBION erfolgt mit Hilfe der Maus. Zwar ist die Party auch mit der Tastatur zu steuern, aber viele Menüs und Handlungen sind nur mit derMaus erreichbar. Die linke Maustaste ist die „aktive“ Maustaste. Sie wird zum Bewegen der Party, zum Anwählen und Aufnehmen von Objekten oder zum Steuern der verschiedenen Menüs verwendet. Wie Sie die Party steuern, erfahren Sie in den Abschnitten *2D-Ansicht* und *3D-Ansicht*.

Die rechte Maustaste ist die „passive“ Maustaste. Mit ihr werden Aktionsmenüs geöffnet oder Aktionen abgebrochen. Aktionsmenüs sind immer situationsabhängig. Wenn Sie z.B. den Cursor auf einen Gegenstand bewegen und dort das Menü öffnen, zeigt es Ihnen alles an, was Sie gerade mit diesem Gegenstand machen können. Befindet sich der Cursor irgendwo auf dem Hintergrund, erscheint das *Aktionsmenü*. Doch dazu später mehr.







Das Aktionsmenü verändert sich situationsabhängig.

Einige Funktionen werden zusätzlich mit Tastatursteuerung unterstützt. Die Tastenbelegung finden Sie auf Seite 26.


Viele Spieler empfinden die Tastatursteuerung der Party als exakter, besonders in der 3D-Ansicht und wenn es darauf ankommt, Fallen auszuweichen – probieren Sie selbst aus, was Ihnen zusagt.

Bildaufbau und Steuerung erklären sich im wesentlichen von alleine. Wenn Sie nicht gerne Handbücher lesen, können Sie sich also ohne Probleme sofort ins Abenteuer stürzen und ein neues Spiel beginnen.

Um Ihnen den Einstieg etwas leichter zu machen, werden dennoch die wesentlichen Spielelemente kurz erklärt. Die Reihenfolge ist so gewählt, daß Sie die Anleitung spielbegleitend lesen können. Starten Sie also ein neues Spiel und folgen Sie den Anweisungen und Erklärungen.

Wenn Sie ein neues Spiel gestartet haben, sehen Sie als erstes den Hauptbildschirm. Lesen Sie den Einführungstext in dem erscheinenden Textfenster gut durch und schließen Sie dann das Fenster durch Drücken der linken Maustaste.


Beachten Sie die Form des Mauszeigers. Er paßt sich im Spiel immer der momentanen Situation an und zeigt Ihnen, was Sie gerade machen können.

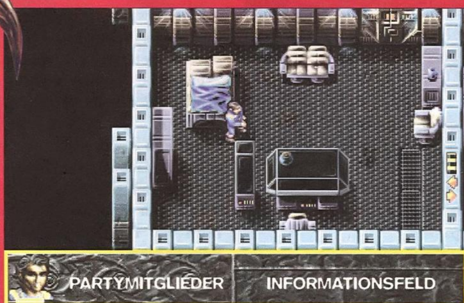
DIE STATUSZEILE

Im unteren Teil des Hauptbildschirms erkennen Sie die Statuszeile. Diese Statuszeile ist immer sichtbar. In ihr werden Informationen über Ihre Party und das aktuelle Geschehen angezeigt. Sie ist folgendermaßen aufgebaut:

Partymitglieder

Auf der linken Seite befinden sich die Portraits Ihrer Partymitglieder. Im Moment ist dies nur Tom, da Sie noch keine weiteren Personen auf Ihrer Reise begleiten. Der Anführer der Gruppe ist grafisch etwas hervorgehoben. Er läuft den anderen voraus und führt alle Aktionen aus, wie sprechen, untersuchen oder aufnehmen. Er ist es allerdings auch, der bei Gelegenheit zuerst in eine Falle tappt und dabei verletzt werden kann. Sie sollten daher immer darauf achten, wen Sie als Anführer wählen.

Unter dem Portrait sehen Sie zwei farbige Balken. Diese geben die Lebenspunkte (grün) und die Spruchpunkte (blau) wieder. Beide Werte werden in Relation zu Ihrem Maximalwert



Die Statuszeile

dargestellt. Dies bedeutet, daß ein Balken nur zur Häfte gefüllt ist, wenn der Charakter nur die Hälfte der ihm möglichen Lebens- bzw. Spruchpunkte besitzt.



Später wird Ihre Party bis zu sechs Mitglieder haben.



Die einzelnen Portraits dienen gleichzeitig verschiedenen Steuerfunktionen.

Mit einem einfachen Klick auf ein Portrait machen Sie diesen Charakter zum Anführer Ihrer Party.

Mit einem Doppelklick auf ein Portrait gelangen Sie in den jeweiligen *Charakterbildschirm.*

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Portrait klicken, erscheint ein Popup-Menü, welches je nach Situation verschiedene Möglichkeiten anbietet. Sie können sich auf diese Weise mit Partymitgliedern unterhalten, Charaktere aus der Party entlassen, den Charakterbildschirm aufrufen, zaubern, etc.

Informationsfeld

Auf der rechten Seite der Statuszeile finden Sie das Informationsfeld. In seinem oberen Teil werden kurze Online-Hilfetexte eingeblendet, die helfen, Personen Ihrer Party oder Gegenstände aus Ihrem Besitz schnell zu identifizieren.



Im unteren Teil erscheinen meist längere Texte und Meldungen, die über einen Sachverhalt informieren.



Einige besonders wichtige Texte werden darüber hinaus in einem eigenen Textfenster direkt in den Grafikbildschirm eingeblendet.

DER GRAFIKBILDSCHIRM (2D-ANSICHT)



Den oberen Bereich des Hauptbildschirms nimmt der Grafikbildschirm ein **(rot umrandet)**. Hier können Sie Tom sehen, der im Hangar seinen Gleiter inspiziert.



Die momentane Darstellung entspricht einer isometrischen 2D-Darstellung. Sie werden im Lauf des Spiels auch des öfteren in Gegenden kommen, die in echter 3D-Grafik dargestellt werden. Wie Sie dort Ihre Party bewegen und agieren lassen, wird später noch genauer erklärt.

Der Grafikbildschirm dient gleichzeitig der Steuerung Ihrer Party. Wenn Sie den Cursor über den Grafikbildschirm bewegen, sehen Sie, daß sich seine Form verändert und er pfeilförmig in die von Ihnen gewählte Richtung zeigt. Wenn Sie nun die linke Maustaste gedrückt halten, beginnt Tom, in diese Richtung zu laufen. Halten Sie die Taste gedrückt und bewegen Sie den Cursor. Sie werden feststellen, daß Tom dem Pfeil „hinterherläuft". Um Tom zu stoppen, lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Sollten Hindernisse im Weg stehen, müssen Sie ihn selbstverständlich daran vorbei führen.

Laufen Sie mit Tom nun zu dem Schrank an der linken Kabinenwand. Bleiben Sie dort stehen, drücken Sie die rechte Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Der Cursor nimmt nun die Form eines halbdurchsichtigen Quadrates an, das Sie innerhalb der Reichweite von Tom bewegen können. Führen Sie den Cursor auf den Schrank und lassen Sie die rechte Maustaste wieder los.

DAS AKTIONSMENÜ



Es erscheint ein Popup-Menü, das sogenannte Aktionsmenü, mit den Optionen *Anschauen* und *Manipulieren.*

Das Aktionsmenü gibt immer die Handlungsmöglichkeiten wieder, die der Anführer der Party in der jeweiligen Situation hat. So kann er Gegenstände betrachten oder aufnehmen, Türen und Truhen öffnen, Leute ansprechen und vieles mehr. Sollten Sie dieses Menü einmal versehentlich geöffnet haben, können Sie es durch Drücken der rechten Maustaste wieder schließen.



Beachten Sie, daß die gewählte Aktion nicht von irgendeinem Partymitglied, sondern nur vom Anführer ausgeführt wird. Dies kann großen Einfluß auf das Ergebnis der Handlung haben! Beispielsweise kann der stumme Mellthas nicht reden – die entsprechende Option ist deaktiviert:



Wählen Sie jetzt mit der linken Maustaste den Menüpunkt *Anschauen* aus. Im Informationsfeld am rechten unteren Bildrand erscheint darauf der Text: „Ein Schrank".

Öffnen Sie noch einmal das Aktionsmenü auf dem Schrank wie oben beschrieben. Wählen Sie nun den Menüpunkt *Manipulieren* an.

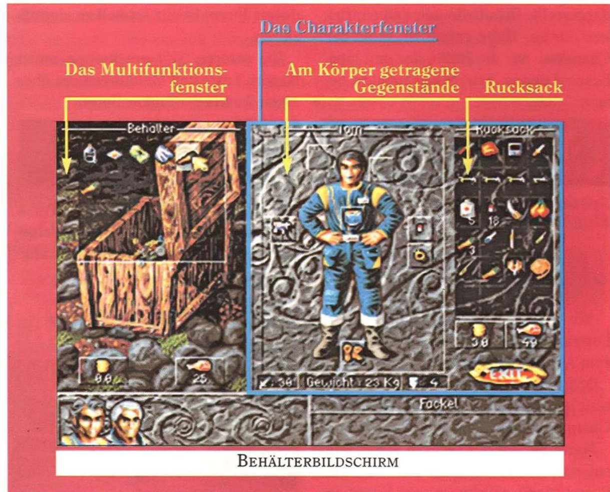
Anstelle des Grafikbildschirms erscheint nun der Behälterbildschirm, der in zwei Bereiche unterteilt ist.

DAS MULTIFUNKTIONS-FENSTER

Der linke Bereich zeigt den Inhalt des Behälters: alle Gegenstände, die der Charakter in diesem Behälter deponiert oder dort gefunden hat.

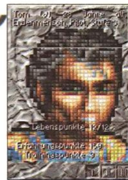
Das Multifunktionsfenster wird für verschiedene Gelegenheiten verwendet. So können Sie beispielsweise an dieser Stelle im Charakterbildschirm drei Statistikfenster über die Fähigkeiten und Eigenschaften Ihres Charakters aufrufen. Dort können Sie auch die taktische Aufstellung Ihrer Partymitglieder in einer Kampfsituation festlegen. Wenn Sie auf Truhen oder Gerümpel stoßen, sehen Sie die Gegenstände darin. Sind Sie bei einem Händler, wird er Ihnen an dieser Stelle seine Waren anbieten, und wenn Sie einen Kampf gewonnen haben, erscheinen hier die von Ihren Gegnern zurückgelassenen Gegenstände. Auch wenn es ein Schloß zu öffnen gilt, geschieht das an dieser Stelle.

Bei aller Vielfalt ist die Steuerung doch immer dieselbe. Mit der linken Maustaste nehmen Sie einen Gegenstand auf, mit der rechten Maustaste öffnen Sie das Aktionsmenü, welches Ihnen alle Möglichkeiten anbietet, die Sie gerade haben. Über das Aktionsmenü können Sie dann z.B. Gegenstände untersuchen, kaufen, verkaufen, wegwerfen, Schlösser knacken und vieles mehr.



BEHÄLTERBILDSCHIRM

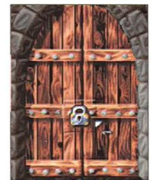
Das Multifunktionsfenster



...als Statistikfenster



...beim Händler


...und beim Schloßöffnen

Das Charakterfenster

Der größere Teil des Bildes wird vom Charakterfenster eingenommen. In ihm können Sie erkennen, was Ihr Partymitglied mit sich trägt. Das Gepäck ist in zwei Bereiche unterteilt:

Ein Teil der Ausrüstung wird im Rucksack getragen. Gegenstände im Rucksack sind gut verstaut und können daher nicht direkt verwendet werden.

Den anderen Teil trägt der Charakter in der Hand oder am Körper. Auf diese Art getragene Gegenstände können sofort benutzt werden.

Sie wollen einen Gegenstand untersuchen? Kein Problem!

Bewegen Sie den Cursor auf das Objekt, welches Sie interessiert. In dem



Charakterfenster



DAS CHARAKTERFENSTER ENTHÄLT NOCH EINIGE WEITERE WICHTIGE ANGABEN:

1 Der *Waffenwert* gibt an, wieviel Schaden die Waffe, die Ihr Charakter gerade in der Hand hält, einem Gegner zufügen kann. Je höher dieser Wert ist, desto schlechter sieht es für Ihren Gegner aus.

2 Das *Gewicht* bezieht sich auf die Ausrüstung, die der Charakter bei sich trägt. Das Maximalgewicht, das ein Charakter tragen kann, hängt von seiner Stärke und Verfassung ab.

3 Der *Schildwert* sagt aus, wie gut Sie im Falle eines Angriffs durch ein Schild oder einen anderen Gegenstand gegen Verletzungen geschützt werden. Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden werden Sie bei einem Kampf davontragen.

4 *Gold* dient als allgemeines Zahlungsmittel. Wie im Leben kann man eigentlich selten zu viel davon haben.

5 *Nahrung* benötigen Sie, um bei einer Rast Ihre Kräfte wieder auffrischen zu können. Welches Ihrer Partymitglieder die Nahrung mit sich führt, ist dabei allerdings nicht von Bedeutung. Achten Sie nur immer darauf, genügend Essensrationen mit sich zu führen, sonst werden Ihre Partymitglieder bald erschöpft sein und an Kraft verlieren.

Moment, in dem der Cursor das Objekt berührt, wird im Informationsfeld bereits angezeigt, um was für einen Gegenstand es sich handelt.

Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste, und es erscheint das Aktionsmenü, das Ihnen anzeigt, was Sie mit dem Gegenstand alles machen können. Wählen Sie nun *Untersuchen*, und Sie erhalten eine detaillierte Auflistung der Eigenschaften dieses Gegenstandes.



Das Monsterauge wird untersucht.

Manchmal kann es von Nutzen sein, wenn Sie einen Gegenstand von einer Person untersuchen lassen, die Sie unterwegs treffen. Vielleicht verfügt sie über besondere Fähigkeiten und entdeckt noch weitere, bis dahin unerkannte Eigenschaften.



Wenn Sie einen Gegenstand wegwerfen, ist er unwiederbringlich verloren! Überlegen Sie also vorher gut, ob Sie ihn nicht vielleicht besser in einer Truhe oder einem Schrank deponieren, damit Sie ihn bei Gelegenheit wieder holen können! Zu Ihrer Beruhigung: Gegenstände, die Sie zur Lösung des Spiels unbedingt benötigen, können Sie nicht wegwerfen!

Um einen Gegenstand aus dem Rucksack zu holen und ihn am Körper zu tragen, klicken Sie ihn einmal mit der linken Maustaste an. Sie sehen, daß sich der Gegenstand an den Cursor „heftet". Damit haben Sie ihn aufgenommen. Wenn Sie nun auf die Figur von Tom klicken, wird er gleich an der richtigen Stelle plaziert und abgelegt. Haben Sie einen Gegenstand versehentlich aufgenommen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste, um ihn wieder zurückzulegen.

Wenn Sie einen Gegenstand, den Tom am Körper trägt, im Rucksack verstauen wollen, klicken Sie zuerst den Gegenstand am Körper an, dann auf einen freien Platz im Rucksack.



Manche Gegenstände, etwa Fackeln oder Seile, können im Rucksack an ein und derselben Stelle gesammelt werden. Sie erkennen dies an einer kleinen Zahl neben dem jeweiligen Symbol, die Ihnen anzeigt, wieviele Gegenstände dieser Art der Charakter besitzt. Sie können bei Sammelobjekten mit einem Doppelklick der linken Maustaste alle, mit einem einfachen Klick einen oder mehrere Teile aufnehmen.

Sie können später auch Gegenstände an Ihre Partymitglieder übergeben. Nehmen Sie dazu den gewünschten Gegenstand auf und klicken Sie damit auf das entsprechende Portrait. Verwenden Sie einen einfachen Klick, wird der Gegenstand automatisch an einer freien Stelle im Rucksack dieses Charakters abgelegt. Verwenden Sie einen Doppelklick, wechseln Sie in den Charakterbildschirm dieses Partymitgliedes und können dort den Gegenstand selbst plazieren.



Was nutzt Ihnen das schärfste Schwert, wenn es im Rucksack vor sich hin rostet? Rüsten Sie Ihre Partymitglieder ordentlich aus! Schwert in der einen, Schild in der anderen Hand. Eine Rüstung für den Körper, einen Helm für den Kopf. Stiefel schützen die Füße, usw.



Wenn einer Ihrer Charaktere zu schwer trägt, ist die gesamte Party lahmgelegt. Bevor Sie nun wertvolle Ausrüstung wegwerfen, versuchen Sie das Problem durch Umverteilung zu lösen.

Nachdem Sie nun die Funktion des Multifunktionsfensters und des Charakterfensters kennen, nehmen Sie die Essensrationen aus dem Schrank und fügen Sie sie Ihren eigenen Rationen hinzu. Verlassen Sie dann den Behälterbildschirm, indem Sie auf den *Exit*-Button klicken.

Sie befinden sich nun wieder im Grafikbildschirm. Laufen Sie mit Tom zu der ausgeschalteten Konsole. Darauf steht ein Gefäß. Wählen Sie es mit der rechten Maustaste an, so daß sich das Aktionsmenü öffnet. Wenn Sie nun *Aufnehmen* wählen, nimmt Tom den Gegenstand auf und deponiert ihn in seinem Rucksack.



Sie können in ALBION alle möglichen Gegenstände mitnehmen. Ob Sie sie auch wirklich brauchen, ist eine andere Sache. Sicher ist es gut für Ihre Aussteuer, wenn Sie 20 Tischdecken, 30 Teller und 40 Töpfe zusammenklauen, aber meinen Sie wirklich, daß Sie die auch tatsächlich brauchen werden? Wenn Sie schon kleptomanisch veranlagt sind, dann nehmen Sie wenigstens Sachen mit, die Sie später auch wieder gewinnbringend loswerden!

Laufen Sie jetzt zur Tür am oberen Ende des Raums. Während Sie manche Türen erst von Hand öffnen müssen, gibt Ihnen diese automatisch den Weg frei.

Was nun folgt, ist eine von mehreren Sequenzen, die Sie an einigen Stellen automatisch durch das Spiel führen. Tom trifft seine Lebensgefährtin Christine und erfährt von Ihr die neuesten Nachrichten. Die erscheinenden Dialogfenster sollten Sie – wie alle Texte – sorgfältig lesen, da sie wertvolle Informationen enthalten. Nachdem Sie sich von Christine verabschiedet haben, laufen Sie ein bißchen herum und schauen sich alles an.

DIALOGE FÜHREN

Sie werden bald auf andere Personen treffen und sich mit ihnen unterhalten wollen. Gehen Sie dazu so nah an die Person heran, daß sie sich in Ihrer Reichweite befindet. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und wählen Sie die Person an. Lassen Sie die Taste wieder los. In dem erscheinenden Aktionsmenü wählen Sie nun den Punkt *Ansprechen*.

Manche Personen werden Ihnen nicht viel zu sagen haben. Andere jedoch sind gerne zu einem längeren Gespräch bereit. Die Gesprächsführung ist immer situations- und personenabhängig. Die Möglichkeiten, das Gespräch zu führen, erklären sich anhand der Menüeinträge von selbst.



Auf einige wichtige Optionen werden Sie immer wieder stoßen:

Sie fragen die Person nach ihrer Aufgabe / ihrem Beruf.

Vielleicht stellt sich ja heraus, daß sie aufgrund ihrer besonderen Fähigkeit weiterhelfen kann.



Sie fragen nach einem bestimmten Begriff.

Diese Begriffe werden Ihnen meist anhand des bis dahin geführten Gesprächs vorgegeben. Wird der gewünschte Begriff jedoch nicht in dem Auswahlfenster angezeigt, können Sie ihn auch per Tastatur eingeben („Wort eingeben"). Diese Option bietet Ihnen

die Möglichkeit, sehr gezielt an wichtige Informationen heranzukommen.

Sie bieten Ihrem Gegenüber einen Gegenstand an.

Das kann Ihnen manchmal helfen, Freunde zu gewinnen oder an wichtige Informationen zu gelangen.



Wenn Ihr Gesprächspartner Ihnen sehr viel zu erzählen hat, kann es vorkommen, daß der Platz im Textfenster nicht ausreicht. Lesen Sie dann die angezeigte Seite durch und blättern Sie mit der linken Maustaste weiter. Sind Sie am Ende des Textes angelangt, können Sie durch Bewegen des Cursors nach oben oder unten den Text in seinem Fenster vor- oder zurückschieben. Dadurch ist es möglich, bereits gelesene Passagen zu wiederholen oder wichtige Details nochmals genauer zu studieren. Mit der rechten Maustaste beenden Sie diesen Dialog.

Jetzt können Sie das Handbuch eigentlich erst einmal für eine Weile auf die Seite legen. Erkunden Sie die Toronto, lernen Sie die Leute kennen, und suchen Sie alles zusammen, was Ihnen wichtig erscheint. Sie werden voraussichtlich in Kürze an einen Punkt im Spiel kommen, an dem die Ansicht von isometrischer 2D-Darstellung auf echte 3D-Darstellung wechselt. Wie Sie Ihre Party hier steuern, lesen Sie im folgenden Abschnitt.

DER GRAFIKBILDSCHIRM (3D-ANSICHT)



Die Steuerung in einem 3D-Szenario erfolgt ähnlich wie in der 2D-Ansicht. Mit gedrückter linker Maustaste bewegen Sie die Party, mit der rechten Maustaste öffnen Sie das Aktionsmenü. Dennoch weist die Bewegung im dreidimensionalen Raum Besonderheiten auf.

Bewegung im Raum

Bewegen Sie den Cursor einmal rund um den Grafikbildschirm. Sie sehen, daß sich seine Form je nach Position ändert. Während er in der Mitte des Bildes golden glänzt, zeigt er an den Bildrändern als silberner Pfeil in eine bestimmte Richtung. Diese Richtungspfeile geben Ihnen an, wohin sich Ihre Party bewegen wird, wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten.



Zeigt der Pfeil gerade nach oben, bewegen Sie sich direkt nach vorne. Zeigt er nach unten, läuft Ihre Party zurück.



Zeigt er gerade nach links oder recht, bewegt sich Ihre Gruppe seitlich in diese Richtung.



In den oberen Ecken des Bildschirms ist der Richtungspfeil gekrümmt. Das bedeutet, daß Ihre Party neben einer Vorwärtsbewegung gleichzeitig noch eine Drehung nach links oder rechts durchführt.



In den unteren Ecken ist der Pfeil nach unten gekrümmt. Damit wird deutlich gemacht, daß Ihre Party zurückläuft und sich gleichzeitig nach links oder rechts dreht.



Je weiter Sie sich bei Ihrer Bewegung mit dem Cursor vom Mittelpunkt des Grafikbildschirms wegbewegen, desto schneller läuft Ihre Gruppe. Die maximale Geschwindigkeit wird also an den Rändern des Bildes erreicht. Auf diese Weise können Sie sich vorsichtig vortasten, aber auch schnell das Weite suchen, wenn plötzlich vor Ihnen jemand auftaucht, der aussieht wie Ihre Schwiegermama.

Um 90° drehen



Sie können sich sehr schnell um 90° nach links oder rechts drehen, indem Sie in der linken bzw. rechten oberen Ecke des Grafikbildschirms mit der linken Maustaste auf das erscheinende Icon klicken.

Um 180° drehen



Sie können sich sehr schnell um 180° nach links oder rechts drehen, indem Sie in der linken bzw. rechten unteren Ecke des Grafikbildschirms auf das erscheinende Icon klicken.

Nach unten schauen



Sie können den Blick nach unten senken, indem Sie am unteren mittleren Rand des Grafikbildschirms mit der linken Maustaste auf das erscheinende

Icon klicken. Diese Funktion ist mehrfach möglich.

Nach oben schauen

Sie können den Blick nach oben richten, wenn Sie am oberen mittleren Rand des Grafikbildschirms mit der linken Maustaste auf das erscheinende Icon klicken. Diese Funktion ist mehrfach möglich.



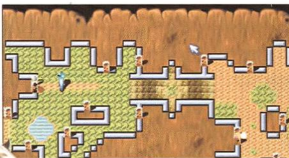
Wenn sich Ihre Party vorsichtig durch ein Feld mit gefährlichen Bodenplatten tastet, unter denen vergiftete Metallklingen oder abgrundtiefe Löcher lauern könnten – senken Sie Ihren Blick gen Boden, und rennen Sie nicht erhobenen Hauptes in Ihr Verderben!

Das Aktionsmenü öffnen

Ähnlich wie in der zweidimensionalen Ansicht öffnen Sie auch hier das Aktionsmenü. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt. Bewegen Sie nun das Cursorkreuz über den Grafikbildschirm. Sollten Sie etwas entdeckt haben, ändert sich seine Farbe. Statt in mattem Silber leuchtet der Cursor nun in hellen Goldtönen. Lassen Sie die Maustaste wieder los – das Aktionsmenü öffnet sich.

Es wird Ihnen auffallen, daß hier neben den bereits bekannten Menüpunkten eine weitere Funktion angeboten wird.

DIE ÜBERSICHTSKARTE



In jedem 3D-Szenario wird automatisch eine Übersichtskarte erstellt. Hier werden alle Wege eingezeichnet, die Sie bereits erforscht haben. Diese Karte kann von großem Nutzen sein, wenn Sie sich in den unergründlichen Tiefen eines riesigen Labyrinths verlaufen haben und keinen Ausgang mehr finden. Sollte der Platz auf dem Bildschirm für die gesamte Karte nicht ausreichen, können Sie sie durch Bewegen der Maus in die gewünschten Richtungen scrollen.



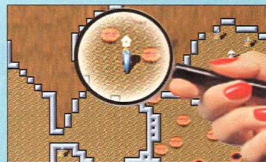
An manchen Stellen, an denen Sie vorbeikommen, werden automatisch Markierungspunkte gesetzt. In der Übersichtskarte erkennen Sie diese als kreisförmig blinkende Punkte. Wenn Sie einen solchen



Markierungspunkt anklicken, begibt sich Ihre Party direkt dorthin. Auf diese Weise können Sie sich sehr schnell von Ort zu Ort bewegen. Außerdem wird eingeblendet, um welches Gebäude es sich handelt, wenn Sie den Cursor über diese Stellen bewegen.

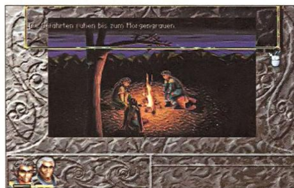


Sollten Sie Gelegenheit haben, an einen Kompaß zu kommen, greifen Sie zu und aktivieren Sie ihn. Er hilft ungemein bei der Orientierung. Wenn Sie den Kompaß besitzen, bekommt Ihre Figur im Übersichtsplan einen Richtungspfeil – auch das ist sehr nützlich.



RASTEN

Auch der stärkste Krieger braucht mal eine Pause. Sie sollten daher Ihrer Gruppe ab und zu eine Rast gönnen, damit sich die Lebens- und Spruchpunkte wieder regenerieren können. Prinzipiell können Sie in ALBION fast überall rasten. Eine Rast dauert je nach Umständen bis zum Morgengrauen oder etwa acht Stunden lang.



Um zu rasten, öffnen Sie im Ansichtenfenster das Aktionsmenü und wählen Sie den Menüpunkt *Rasten* an.

Wenn eine Rast einmal nicht möglich sein sollte, weil Ihnen z.B. gerade eine Herde blutrünstiger Vierbeiner gegenübersteht oder Sie gerade erst eine Ruhepause eingelegt hatten, wird dieser Menüpunkt erst gar nicht erscheinen.

Achtung! Damit sich Ihre Partymitglieder auch tatsächlich erholen, müssen Sie ausreichend Nahrung mit sich führen! Ohne Nahrung kann keine Erholung stattfinden. Bei einer Rast in einer Kneipe oder einem Wirtshaus werden Ihnen für Ihr Gold automatisch Lebensmittel zur Verfügung gestellt.



In einem warmen, weichen Bett werden Sie sicherlich besser schlafen als auf einem harten Felsen. Daß Sie sich nach einer solch angenehmen Nachtruhe am nächsten Morgen auch wesentlich besser fühlen werden, kann man sich ebenfalls gut vorstellen...

DER KAMPFBILDSCHIRM



Magie ist im Kampf oft wirkungsvoller als eine Waffe

Im Verlauf Ihrer Reise werden Sie das eine oder andere Mal in Kämpfe verwickelt werden. Auch wenn Gewalt im allgemeinen kein Mittel darstellt, um das Spiel erfolgreich zu lösen, bleibt Ihnen oft nichts anderes übrig. Nicht alle Feinde machen vorher lautstark auf sich aufmerksam, bevor sie sich auf Ihre Party stürzen! Wenn Sie bereits einen übel riechenden Odem im Nacken spüren, der Geifer Ihnen auf die Schulter tropft und ein seltsames Röcheln an Ihr Ohr dringt, dann ist es meist für eine schnelle Flucht zu spät.

Um einen Kampf zu gewinnen, benötigen Sie weniger Geschick im Umgang mit Tastatur und Joystick. Vielmehr hängt sein Ausgang davon ab, mit welcher Strategie und Taktik Sie den Kampf führen. Wenn Sie Ihr schwächstes Partymitglied in vorderster Front alleine mit einem Küchenmesser kämpfen lassen, dafür aber Ihr stärkster Kämpfer fern des Geschehens einen Tratsch mit Ihrem allmächtigen Magier hält, brauchen Sie sich nicht wundern, wenn Sie sogar von einer Schildkröte besiegt werden.



Bedenken Sie, daß Ihre Partymitglieder erst lernen müssen, mit Nah- und Fernkampfwaffen richtig umzugehen. Bestimmt werden sie in ihren ersten Auseinandersetzungen einige Male danebenhauen, bevor sie ihren Gegner treffen. Übung macht den Meister! Ein intensives Training bei einem Trainer, der meist in einer Stadt zu Hause ist, kann nicht schaden.

Ein Kampf läuft in etwa folgendermaßen ab: Sie befehlen Ihren Partymitgliedern, was sie tun sollen. Der eine soll dem Magier zur Linken die Mütze über die Ohren ziehen, der andere den Freund zur Rechten vor dem bösen Blick seines Gegenübers schützen, der nächste die Beine in die Hand nehmen und schleunigst das Weite suchen usw. Wenn Sie alle Befehle erteilt haben, starten Sie die Runde. Alle Gruppenmitglieder und alle Gegner führen daraufhin ihren Zug aus. Hat ein Charakter einen Befehl erhalten, wird dieser an einem kleinen Symbol deutlich:



Mellthas wird zaubern, Sira und Drirr bewegen sich

Sie haben einen Kampf verloren, wenn alle Ihre Partymitglieder bewußtlos oder handlungsunfähig sind. Konnte sich zuvor keiner Ihrer Charaktere durch Flucht in Sicherheit bringen, ist das Spiel zu Ende. Gelang einigen die Flucht, geht das Spiel zwar weiter, doch die Feinde werden den Ort weiterhin unsicher machen.



Sie haben einen Kampf gewonnen, wenn alle Gegner tot oder geflohen sind. Oft hinterlassen Sie sogar Gegenstände, die Sie als Beute mitnehmen können.



Wenn Sie das Gefühl haben, einer schier unbesiegbaren Übermacht gegenüberzustehen, kann es vielleicht besser sein, einen anderen Lösungsweg zu suchen. Kampf ist schließlich nicht alles...



Mit jedem gewonnenen Kampf steigen die Erfahrungspunkte Ihrer Partymitglieder. Versuchen Sie deshalb möglichst früh, durch erfolgreiche Auseinandersetzungen die Fähigkeiten Ihrer Party zu verbessern. Außerdem läßt sich manche Jagdbeute in Gold aufwiegen...



Gelegentlich geht in der Hitze des Gefechts einer Ihrer Gegenstände zu Bruch und wird von der Party zunächst weggeworfen. Nach dem Kampf kann er aber wieder eingesammelt und mitgenommen werden, meist ist eine Reparatur günstiger als ein Neukauf.

Im Hintergrund des Kampfbildschirms erkennen Sie das Kampfgeschehen aus Sicht Ihrer Party. Im Vordergrund befindet sich der taktische Bildschirm. Dieser ist ähnlich wie ein Schachbrett in mehrere rechteckige Positionsfelder unterteilt, auf denen die Mitglieder Ihrer Gruppe sowie deren Gegner zu sehen sind.



Um Ihren Partymitgliedern Befehle zu geben, klicken Sie diese mit der rechten Maustaste an. Sie haben dann – je nach Charakter und



Eigenschaften – folgende Möglichkeiten:

Angreifen: Um einen Gegner angreifen zu können, müssen Sie eine Waffe in der Hand haben. Waffen trägt man in der rechten, eventuell nötige Munition in der linken Hand. Kämpfen Sie mit einer Nahkampfwaffe, muß sich Ihr Gegner auf einem angrenzenden Positionsfeld befinden. Verwenden Sie hingegen eine Fernkampfwaffe, wie z.B. Pfeil und Bogen, können Sie alle Ihre Feinde erreichen. Mit der linken Maustaste wählen Sie den Gegner, den Sie attackieren wollen.

Bewegen

Wählen Sie mit der linken Taste das Feld, auf das Sie Ihre Figur bewegen wollen. Während sich Ihre Partymitglieder in den unteren beiden Reihen des taktischen Bildschirms bewegen können, sind für Ihre Gegner die oberen vier Reihen erreichbar. Da nicht zwei Personen gleichzeitig auf einem Feld stehen können, werden bereits besetzte Felder gesperrt.

Magie anwenden



Besitzt der gewählte Charakter magische Fähigkeiten, erscheint eine Auflistung aller Zaubersprüche, die er bisher erlernt hat. Ist der Name eines Spruchs dunkel dargestellt, bedeutet dies, daß der Zauber nicht angewendet werden kann, weil Ihr Partymitglied im Moment zuwenig Spruch- oder Lebenspunkte besitzt. Der Balken neben dem Namen gibt die Stärke des Spruchs an. Je öfters ein Charakter einen Spruch anwendet, desto besser wird er ihn beherrschen, und desto stärker wird die damit erzielte Wirkung sein. Die Zahl daneben sagt Ihnen, wie oft der Charakter diesen Zauber mit seinen momentanen Spruchpunkten ausführen kann. Im Informationsfeld wird Ihnen angezeigt, wieviel Spruch- bzw. Lebenspunkte er aufbringen muß, um den Spruch einmal anzuwenden. Wählen Sie zuerst den Zauberspruch, dann das gewünschte Zielfeld (manche Sprüche erreichen eine ganze Reihe, einige gar das ganze Spielfeld).



Warniak, auf kleinem Feuerball geröstet...



Eine detaillierte Erklärung des Punkte- und Magiesystems finden Sie ab Seite 24.

Magischer Gegenstand

Magische Gegenstände können von allen Partymitgliedern verwendet werden, egal, ob sie magische Fähigkeiten besitzen oder nicht. Die Anwendung erfolgt, indem Sie zuerst den Gegenstand, dann den gewünschten Zielpunkt auswählen.





Magische Gegenstände verfügen nur über eine bestimmte Ladung, die sich mit jeder Anwendung verringert. Ist die Ladung aufgebraucht, müssen Sie den Gegenstand wieder von einer befähigten Person aufladen lassen. Sie können den aktuellen Stand der Ladung jederzeit ermitteln, indem Sie den magischen Gegenstand untersuchen.

Flüchten

Ein Mitglied Ihrer Party, das sich in die unterste Reihe des taktischen Bildschirms zurückgezogen hat, kann versuchen, dem Kampf zu entfliehen.

Party vorrücken

Ihre gesamte Party kann um ein Feld nach vorne rücken, wenn der nächste Gegner mindestens zwei Reihen entfernt ist. Verwenden Sie diese Funkti-



...oder tiefgeforen



on, um einem flüchtenden Gegner nachzusetzen.

Beobachten

Der taktische Bildschirm wird ausgeblendet, und Sie sehen das Kampfgeschehen in voller Größe. Durch Klick auf die linke Maustaste blenden Sie den taktischen Bildschirm wieder ein.

Runde starten!

Erst wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, werden die erteilten Anweisungen ausgeführt. Sowohl Ihre Partymitglieder als auch deren Gegner machen daraufhin ihren Kampfzug.

Die Ablaufgeschwindigkeit der Kämpfe können Sie in den *Optionen* unter *Kampfdetailstufe* und *Textverzögerung Kampf* an Ihren Rechner anpassen.

Wenn Sie feststellen, daß Sie einem Ihrer Partymitglieder einen falschen Befehl gegeben haben, erteilen Sie ihm einfach eine neue Anweisung, bevor Sie eine Runde starten. Dadurch wird der erste Befehl zurückgenommen.

Orte und Personen

Sie werden im Lauf des Spiels an zahlreichen Orten vorbeikommen, die für Sie von besonderer Bedeutung sein können. Auch werden Sie Personen treffen, die Ihnen helfen können und Sie auf Ihrer Reise unterstützen werden. Merken Sie sich gut, wo Sie Hilfe finden können – wer weiß, wann Sie sie einmal brauchen können.

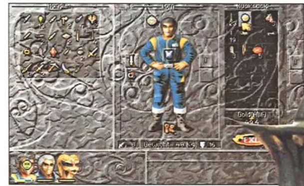
Bei **Händlern** können Sie Ausrüstungsgegenstände, Lebensmittel oder Getränke kaufen – vorausgesetzt, Ihre Party hat genug Kleingeld in der Tasche. Oft ist ein Händler aber auch an Dingen interessiert, die Ihre Party mit sich herumträgt, seien es Edelsteine, Waffen, Rüstungen oder die Hinterlassenschaft eines besiegten Feindes. Versuchen Sie, Ihre Ware verschiedenen Händlern anzubieten, vielleicht bekommen Sie ja anderswo einen besseren Preis.

In **Kneipen, Gasthäusern und Lokalen** kann Ihre Party eine Rast einlegen. Meist ist im Preis auch ein gutes Essen inbegriffen.

Bei einem **Trainer** können Sie die Fähigkeiten Ihrer Partymitglieder trainieren – vorausgesetzt, sie verfügen über genug Trainingspunkte und Gold.

Heiler helfen bei Verwundungen, tückischen Krankheiten, wenn die Heiltränke ausgegangen und Sie nicht in der Lage sind, selbst einen Heil-Spruch einzusetzen. Oft helfen sie auch, fluchbeladene Gegenstände loszuwerden.

Bei einem **Schmied** können Sie sich mit Waffen und Rüstungen eindecken. Sollte Ihr Schwert zerbrochen oder Ihre Klinge stumpf sein, wird man sie hier reparieren. Wenn Sie ihm dafür auch noch ein paar Goldstücke geben, werden beide Parteien sehr zufrieden sein.



Die Aufzählung ist nicht vollständig – so können Sie das Arsenal an Zaubersprüchen erweitern, das magische Können der Druiden schulen lassen und sogar ein Etablissement für käufliche Liebe aufsuchen. Beachten Sie auch, daß die verschiedenen Rassen verschiedene Waffen benötigen und demzufolge unterschiedliche Händler aufsuchen müssen. Schauen Sie sich aufmerksam um, jede Begegnung kann nützlich sein!

Eigenschaften eines Charakters

Jeder Charakter verfügt über verschiedene Eigenschaften, die man in vier Bereiche zusammenfassen kann: Die allgemeinen Eigenschaften, die Fähigkeiten, die Attribute und die Körperkonditionen. Allgemeine Eigenschaften, Fähigkeiten und Attribute werden in ALBION durch Zahlenwerte dargestellt, die sogenannten Punkte. Je mehr Punkte ein Charakter bei einer Eigenschaft besitzt, desto ausgeprägter ist sie bei ihm.

Sie können alle Eigenschaften eines Partymitglieds dessen drei *Charakterbildschirmen* entnehmen.



Mit Hilfe eines Charakter-Editors sind viele dieser Eigenschaften manipulierbar, wenn man vom Schummeln kein schlechtes Gewissen bekommt. Mehr dazu auf Seite 68.

ALLGEMEINE EIGENSCHAFTEN



Lebenspunkte (LP) geben die Lebensenergie eines Charakters wieder. Durch Verletzungen im Kampf, Krankheit, Magie, Unfälle und ähnliches kann dieser Wert sinken. Durch Rasten, Heilen, spezielle Tränke etc. können Sie diesen Wert wieder auffrischen.



Vorsicht bei Vergiftungen – solange der Charakter nicht davon geheilt wird, verliert er ununterbrochen Lebenspunkte, nicht nur einmal wie bei anderen Schäden.

Spruchpunkte (SP) geben an, über wieviel magische Energie ein Charakter verfügt. Bei jeder Anwendung eines magischen Spruchs gehen Spruchpunkte verloren. Sie können durch Rasten, spezielle Tränke etc. wieder aufgefrischt werden.

Trainingspunkte (TP) werden benötigt, damit ein Charakter bei einem Trainer seine Fähigkeiten verbessern kann. Bei jedem Training werden Trainingspunkte verbraucht und können auch nicht wieder aufgefrischt werden. Überlegen Sie also gut, welche Fähigkeiten Sie zu welcher Zeit trainieren wollen. Mehr Trainingspunkte sind fällig, wenn der Charakter eine Stufe höher steigt.

Erfahrungspunkte (EP) erhält ein Charakter für das erfolgreiche Bestehen eines Kampfes, das Lösen eines schweren Rätsels etc. Hat er mit der Zeit genügend Erfahrungspunkte gesammelt, erreicht er eine höhere Stufe.



Je höher die **Stufe** eines Charakters ist, desto höher sind die Maximalwerte seiner Lebens- und Spruchpunkte. Ein Maximalwert gibt allerdings nur an, wieviele dieser Punkte der Charakter im besten Fall erreichen kann. Ein Spieler, dessen Maximalwert bei 150 liegt, kann dennoch alle Lebenspunkte verlieren und bewußtlos sein! Die Stufe eines Charakters ist außerdem ausschlaggebend für die magischen Sprüche, die er erlernen und anwenden kann, da für ihn nur Sprüche bis zu der Stufe zugänglich sind, die er selbst bereits erreicht hat. Bei Erreichen einer höheren Stufe erhält der Charakter zusätzliche Trainingspunkte, mit denen er bei einem Trainer seine Fähigkeiten gezielt trainieren und verbessern kann, und seine Angriffe pro Runde im Kampf werden erhöht.

FÄHIGKEITEN



Fähigkeiten geben an, wie geschickt sich jemand bei bestimmen Handlungen verhält. Durch ständiges Üben oder auch durch gezieltes Training bei einem Trainer können die Fähigkeiten eines Charakters gesteigert werden.



Nahkampfangriff (N-A): Je höher dieser Wert, desto größer die Chance, beim Angriff mit einer Nahkampfwaffe den Gegner zu treffen.

Fernkampfangriff (F-A): Je höher dieser Wert , desto größer die Chance, beim Angriff mit einer Fernkampfwaffe den Gegner zu treffen.

Kritischer Treffer (KRI) Je höher dieser Wert, desto größer die Chance, bei einer Attacke den Gegner sofort zu besiegen.


© 1996 Blue Byte

Schlösser knacken (S-K): Je höher dieser Wert, desto größer die Chance, ein Schloß zu knacken, eine Falle zu finden oder eine Falle zu entschärfen, ohne diese dabei auszulösen.

ATTRIBUTE

Jeder Charakter verfügt von Spielbeginn an über unterschiedliche Attribut-Werte, die in der Regel auch nicht verbessert werden können. Daher sollten Sie besonders darauf achten, daß sie nicht durch Krankheit etc. verschlechtert werden.

Stärke (STÄ) ist Indiz dafür, wieviel Gewicht ein Charakter tragen und wieviel Schaden er bei einem Nahkampfangriff anrichten kann.

Je höher die **Intelligenz (INT)** eines Charakters ist, desto leichter wird er lernen und desto schneller werden sich somit seine Fähigkeiten entwickeln.

Je mehr **Geschicklichkeit (GES)** ein Charakter besitzt, desto besser wird er beim Untersuchen oder Öffnen eines Schlosses einer Falle ausweichen können.

Geschwindigkeit / Schnelligkeit (SCH) sagt aus, um wieviele Felder sich der Charakter im Kampf bewegen kann. Er hat auch Einfluß auf die Reihenfolge, in der die einzelnen Charaktere im Kampf handeln.

Ausdauer (AUS) gibt Auskunft über die körperliche Robustheit eines Partymitglieds. Je ausdauernder ein Charakter ist, desto besser ist er bei einer Attacke geschützt. Außerdem werden ihm weniger Lebenspunkte abgezogen, wenn seine Spruchpunkte für einen Zauberspruch nicht ausreichen, und er erholt sich bei einer Rast besser.

Je mehr **Glück (GLÜ)** ein Charakter hat, desto eher wird er unangenehme Ereignisse, wie z.B. in eine Falle laufen, vermeiden können.

Je höher die **Magische Resistenz (M-R)**, desto besser wird ein magischer Spruch eines Gegners abgewehrt.

Je höher das **Magische Talent (M-T)** eines Charakters, desto höher wird die Anfangsstärke eines neu erlernten Zauberspruchs sein und desto schneller wird sich diese Stärke erhöhen.

KÖRPERKONDITIONEN



Dies sind physische Zustände, die ein Charakter einnehmen kann und die speziell seine körperlichen Funktionen negativ beeinträchtigen. Sie können durch Magie oder spezielle Tränke geheilt werden.

Ein **erschöpfter** Charakter verfügt nur noch über die Hälfte seiner Attribute und Fähigkeiten.


Das kann ganz schön lästig werden, denn eine erschöpfte Party kann plötzlich nur noch die Hälfte des Gewichts tragen und muß sich unter Umständen an sehr ungeeigneten Orten von wertvollen Waffen und Gegenständen trennen. Sorgen Sie also immer dafür, daß die Party rechtzeitig rastet.

Einem **Kranken** wird jeden Tag ein zufälliges Attribut verringert.


Da sich Attribute nur schwer erneuern lassen, sollten Sie mit einem kranken Partymitglied umgehend einen Heiler aufsuchen oder ihn auf andere Art heilen lassen!

Ein **Bewußtloser** kann keine Aktionen mehr durchführen. Sind alle Partymitglieder bewußtlos, ist das Spiel beendet.

Ein **Blinder** kann nichts mehr sehen. Wenn Sie einen Blinden zum Anführer Ihrer Party bestimmen, werden Sie auf einen dunklen Bildschirm blicken.

Ein **Gelähmter** kann keinerlei körperliche Aktionen mehr durchführen.

Ist ein Charakter **berauscht**, sieht er komische Dinge und ist zu keinen mentalen Aktivitäten fähig.

Ist der Charakter im Kampf **eingeschlafen**, kann er keine Aktionen mehr durchführen, bis er z.B. durch einen Schwerthieb wieder aufgeweckt wird.

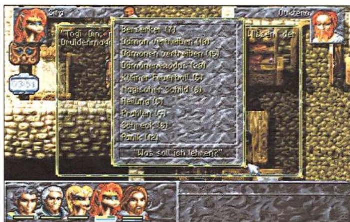
Ein **irritierter** Charakter kann sich nicht mehr konzentrieren. Dadurch kann er auch im Kampf keine magischen Sprüche mehr einsetzen.

Panisch: Der Charakter wird im Kampf von Panik ergriffen und versucht zu fliehen. Sie können dieses Partymitglied nicht mehr steuern.

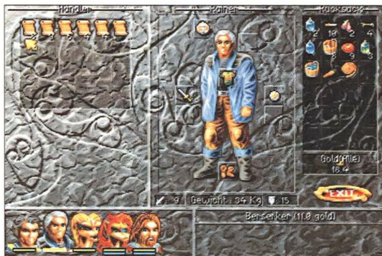
Ein **Verrückter** kann nicht mehr gesteuert werden und wird sich im Kampf irrational verhalten. Es kann sogar passieren, daß er die eigenen Leute angreift.

Das Magiesystem

Magie ist ein mächtiges Mittel, das Ihnen helfen wird, Ihr Abenteuer heil zu überstehen. Die Magie ist in ALBION in vier Klassen unterteilt – die Klasse der Iskai, der Erleuchteten, der Ur-Kelten und die der Kenget Kamulos. Jeder Charakter, der über magische Kräfte verfügt, gehört einer dieser Klassen an. Ein Wechsel von einer Klasse zu einer anderen ist nicht möglich. Bevor ein Charakter einen Spruch anwenden kann, muß er ihn erlernen. Dies kann bei einem Spruchlehrer geschehen, der meist einen ordentlichen Obulus dafür haben will, oder aber er lernt mit Hilfe von Spruchrollen, auf die Ihre Party im Lauf des Spieles eventuell einmal stoßen wird.



Magiebegabte Charaktere können Sprüche lernen



Spruchrollen können bei den Druiden erworben werden



Beachten Sie, daß ein Charakter nur Sprüche bis zu seiner eigenen Stufe lernen und anwenden kann. Je schneller Sie also Erfahrungspunkte sammeln, desto mächtiger werden die magiebegabten Partymitglieder werden.

Spruchrollen können von jedem Partymitglied angewendet werden, wenn Sie jedoch eine Spruchrolle einmal angewendet haben, ist sie aufgebraucht und damit wertlos. Geschickter ist es deswegen, diese Spruchrolle einem Partymitglied zu geben, das dieselbe magische Klasse besitzt und dadurch in der Lage ist, den Spruch dauerhaft zu erlernen.



Manche Gegenstände sind verflucht und beeinflussen die Fähigkeiten ihrer Besitzer meist negativ. Da man solche Gegenstände nicht so einfach wieder los wird, sollten Sie einen Heiler aufsuchen, der Ihnen helfen kann.

Wenn ein Charakter einen magischen Spruch anwendet, werden ihm dabei Spruchpunkte und – wenn diese nicht ausreichen sollten – Lebenspunkte abgezogen. Je öfter man einen Spruch anwendet, desto mehr Übung bekommt man. Mit wachsender Übung wird man bald in der Lage sein, den Spruch besser und damit mit stärkerer Durchschlagskraft auszuführen.



Magische Sprüche

Die folgende Liste zählt in alphabetischer Reihenfolge die Zaubersprüche der einzelnen Klassen und ihre Wirkung auf.

Temporäre Zaubersprüche (Klassenunabhängig)

Licht. . . . . Für einige Zeit wird die Umgebung magisch erleuchtet
Magischer Angriff . . . Erhöht die Angriffs-Fähigkeiten und -Stärke des Charakters
Magische Abwehr . . . Erhöht den Schutzfaktor des Charakters
Anti-Magie Schild . . . Erhöht die Magische Widerstandskraft des Charakters

Iskai



Für jeden Iskai-Spruch wird ein Samenkorn der Triifalai-Pflanze benötigt! Diese kann man kaufen, wenn man sie nicht unterwegs einfach von den Büschen klaubt.

Blendfunke . . . . Im Kampf wird ein Gegner für einige Runden geblendet
Blendstrahl . . . . Im Kampf wird eine Reihe Gegner für einige Runden geblendet
Blendsturm . . . . Im Kampf werden alle Gegner für einige Runden geblendet
Dornenfalle . . . . Im Kampf wird eine Falle plaziert, die das Opfer schädigt
Dornenschlinge . . . . . Im Kampf wird ein Gegner oder Partymitglied festgehalten und kann sich nicht mehr rühren
Falle entfernen . . . . . Im Kampf wird eine Falle entfernt
Frostkristall. . . . . Im Kampf wird eine Reihe Gegner geschädigt und für die nächste Kampfrunde eingefroren
Frostlawine . . . . Im Kampf werden alle Gegner geschädigt und für die nächste Kampfrunde eingefroren

Fortsetzung auf Seite 61

Blendstrahl

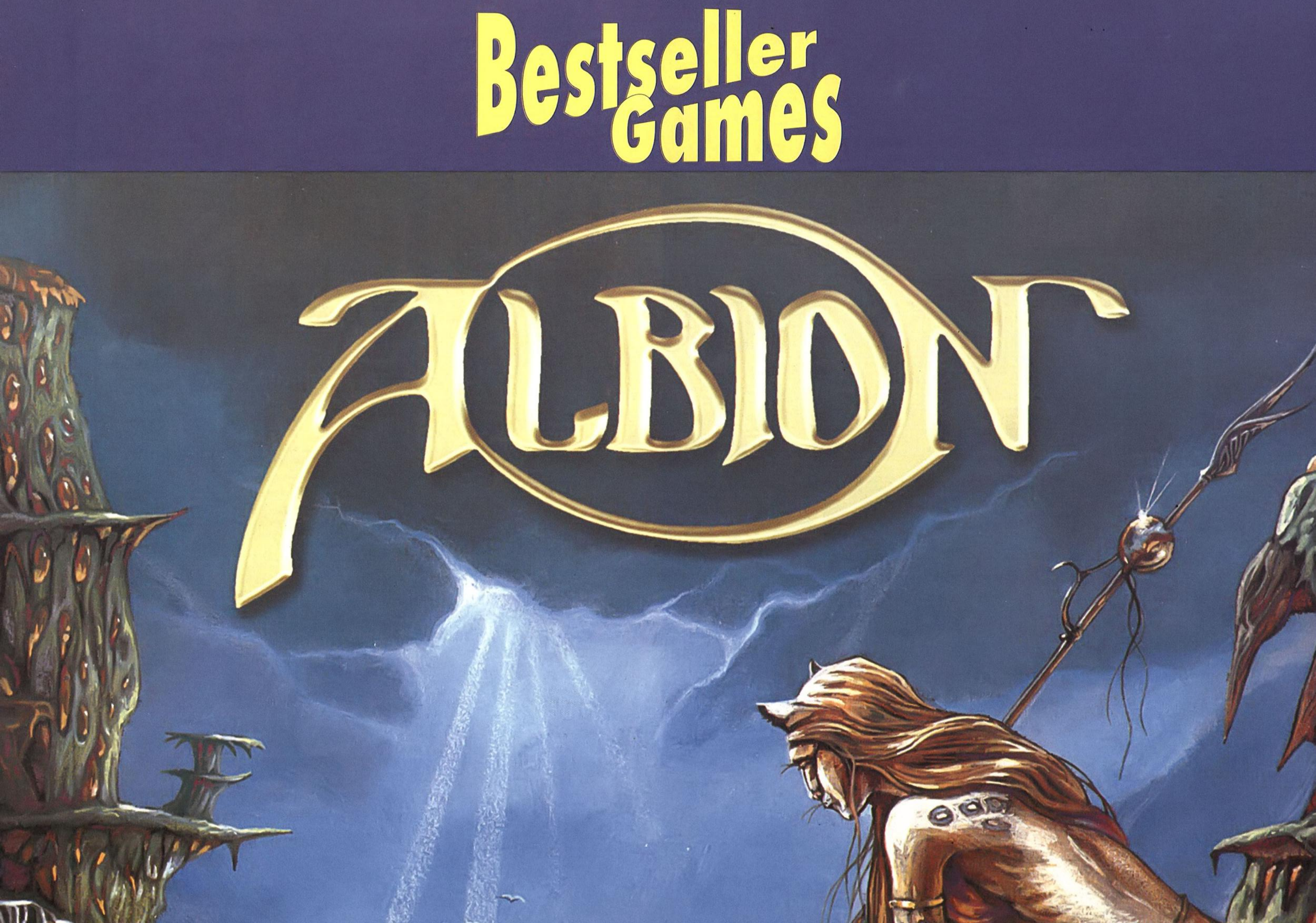


Feuerball



Schlafsporen




Bestseller Games
ALBION

Albion

Tastatursteuerung

Allgemeine Funktionen

Taste	Funktion
1	Partymitglied eins wird Anführer der Party
2	Partymitglied zwei wird Anführer der Party
3	Partymitglied drei wird Anführer der Party
4	Partymitglied vier wird Anführer der Party
5	Partymitglied fünf wird Anführer der Party
6	Partymitglied sechs wird Anführer der Party
F1	Charakterbildschirm des ersten Partymitglieds
F2	Charakterbildschirm des zweiten Partymitglieds
F3	Charakterbildschirm des dritten Partymitglieds
F4	Charakterbildschirm des vierten Partymitglieds
F5	Charakterbildschirm des fünften Partymitglieds
F6	Charakterbildschirm des sechsten Partymitglieds
ESC	Abbruch

3D-Szenarien

Taste	Funktion
↑	Nach vorne gehen
↓	Zurück gehen
←	Nach links drehen
→	Nach rechts drehen
ALT – ←	Seitlich nach links bewegen
ALT – →	Seitlich nach rechts bewegen
Shift – ↑	Schnell nach vorne rennen
Shift – ↓	Schnell zurück rennen
Shift – ←	Schnell nach links drehen
Shift – ←	Schnell nach rechts drehen
Bild ↑	Nach oben schauen
Bild ↓	Nach unten schauen

2D-Szenarien

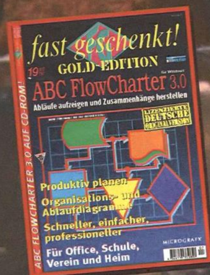
Taste	Funktion
↑	Ihre Party läuft nach oben
↓	Ihre Party läuft nach unten
←	Ihre Party läuft nach links
→	Ihre Party läuft nach rechts



Wenn Sie Gefallen an unserem Albion-Poster gefunden haben und trotzdem die Tastatursteuerung vor Augen haben wollen – ab auf den Kopierer damit, bevor Sie das Poster aufhängen!

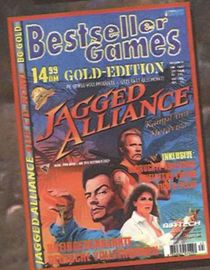
Vollversionen fast geschenkt!



















DEMNÄCHST AM KIOSK!

Achten Sie auf die Goldprägung:

... denn nur wo Gold drauf ist, ist auch Gold drin!

TREND Redaktions- & Verlagsgesellschaft mbH · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-500 · Telefax: 07631/360-599 · Internet: www.trendverlag.de



Frostsplitter........ Im Kampf wird ein Gegner geschädigt und für die nächste Kampfrunde eingefroren

Hast.............. Im Kampf wird die Anzahl der Angriffe pro Runde für eine Runde verdoppelt

Lebenssicht........ Im Kampf werden die Lebenspunkte der Gegner dargestellt

Heile Blindheit ..... Die Blindheit eines Partymitglieds wird geheilt

Heile Lähmung ..... Die Lähmung eines Partymitglieds wird geheilt

Heile Rausch .... Die geistige Verzückung (berauscht) eines Partymitglieds wird geheilt

Heile Vergiftung .... Die Vergiftung eines Partymitglieds wird geheilt

Leichte Heilung..... Ein Teil der Lebenspunkte wird zurückgegeben

Licht.............. Für einige Zeit wird die Umgebung magisch erleuchtet

Schlafsporen .... Im Kampf wird ein Gegner für einige Runden eingeschläfert

Verpilzung .... Im Kampf wird ein Gegner durch Pilzbefall geschädigt

Erleuchtete/Dji Cantos

Erholung .... Die Party verliert das Bedürfnis zu rasten

Gegnerwissen ...... Im Kampf werden verschiedene Daten eines Gegners angezeigt

Große Heilung...... Alle Konditionen eines Partymitglieds werden geheilt und die Lebenspunkte auf Maximum gesetzt

Irritation .... Im Kampf wird ein Gegner irritiert

Kartensicht .... Die Darstellung in der Übersichtskarte wird für einige Zeit verbessert

Lebensbringer...... Alle Konditionen aller Partymitglieder werden geheilt und die Lebenspunkte auf Maximum gesetzt

Levitation .... Die Partymitglieder schweben für einen Moment an die Decke

Schneller Rückzug... Im Kampf flüchtet die gesamte Party

Teleport........... Im Kampf wird eine Figur auf ein wählbares, leeres Feld teleportiert

Zorn der Göttin..... Im Kampf werden maximal alle Gegner zerstört

Kelten/Mahinos

Berserker.......... Im Kampf verliert ein Partymitglied 20% seiner maximalen Lebenspunkte, dafür werden einen Kampf lang seine für den Kampf wichtigen Attribute erhöht

Dämon vertreiben ... Im Kampf wird ein übernatürlicher Gegner zerstört

Dämonen vertreiben . Im Kampf wird eine Reihe übernatürlicher Gegner zerstört

Dämonenexodus .... Im Kampf werden alle übernatürlichen Gegner zerstört

Heilung .... Ein Freund bekommt einen Teil seiner Lebenspunkte wieder

Kleiner Feuerball.... Im Kampf wird einem Gegner Schaden zugefügt

Kraft stehlen .... Im Kampf wird einem Gegner Stärke entzogen und dem Angreifer übertragen

Magischer Schild.... Im Kampf wird für eine längere Zeit der Verteidigungswert eines Freundes erhöht

Prahlen .... Im Kampf wird ein Gegner in Panik versetzt, so daß er flüchtet

Schreck .... Im Kampf wird eine Reihe Gegner in Panik versetzt

Panik .... Im Kampf werden alle Gegner in Panik versetzt

Kenget Kamulos

Blitzfalle........... Im Kampf wird eine Falle plaziert, die das Opfer schädigt

Blitzmine .... Im Kampf wird eine Mine plaziert, die das Opfer schädigt

Blitzschlag .... Im Kampf wird einem Gegner Schaden zugefügt

Blitzstrahl .... Im Kampf wird einer Reihe Gegner Schaden zugefügt

Blitzsturm .... Im Kampf wird allen Gegnern Schaden zugefügt

Falle entfernen ..... Im Kampf wird eine Falle entfernt

Feuerball .... Im Kampf wird einem Gegner Schaden zugefügt

Feuerhagel......... Im Kampf wird allen Gegnern Schaden zugefügt

Feuerregen .... Im Kampf wird einer Reihe Gegner Schaden zugefügt

Große Blitzfalle ..... Im Kampf wird auf allen leeren Feldern einer Reihe eine Falle plaziert

Große Blitzmine .... Im Kampf wird auf allen leeren Feldern einer Reihe eine Mine plaziert

Kamulos Blick ...... Im Kampf wird ein Gegner vernichtet

Leben stehlen ...... Im Kampf werden einem Gegner Lebenspunkte entzogen und dem Angreifer übertragen

Magie stehlen ...... Im Kampf werden einem Gegner Spruchpunkte entzogen und dem Angreifer übertragen

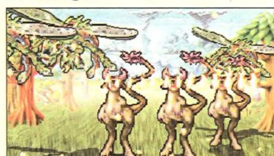
Persönlicher Schutz . Im Kampf werden alle physischen Angriffe abgewehrt



Blitzstrahl



Feuerregen





GLOSSAR

Oft kommen im Spiel Namen, Orte und Begebenheiten vor, an die Sie sich vielleicht später nicht mehr erinnern können. Dieses Glossar soll Ihnen als kleines Nachschlagewerk helfen, diese Begriffe wiederzufinden.

Die Sortierung erfolgt nach Szenarien, dort dann jeweils in alphabetischer Reihenfolge. Damit Sie sich nicht selbst den Spaß am Spiel verderben, sollten Sie also immer nur so weit lesen, wie Sie im Spiel auch tatsächlich gekommen sind.

ALLGEMEINES WISSEN

Anführer .... Führt die Party an und führt sämtliche Aktionen durch

AI .... Artificial Intelligence; künstliche Intelligenz

Albion .... Name der Bewohner →Nuggets für ihren Planeten

Comanlage .... Kommunikationsanlage

DDT .... Euro-Japanischer Multikonzern; Auftraggeber der TORONTO-Mission

Environmentalisten .... Umweltschützer, Envis

Gerümpel .... Manchmal finden sich in Gerümpel nützliche Gegenstände. Allerdings können Sie dort selbst keine Gegenstände deponieren

Händler .... Suchen Sie einen Händler auf, wenn Sie Dinge kaufen wollen, die Ihnen auf Ihrer Reise helfen könnten.

Herberge .... Bietet Möglichkeit zur Rast gegen Entgelt

Kiste .... Aufbewahrungsort für Gegenstände

Kneipe .... Bietet Möglichkeiten, Nahrungsmittel aufzunehmen; oft auch zur Rast geeignet

Ned .... Name des →AI-Systems der →TORONTO

Nugget .... Wüstenplanet mit großen Rohstoffvorkommen; Ziel der →TORONTO

over-c .... Überlichttechnik; von wenigen Wissenschaftlern verstanden

Rainer Hofstedt .... Physiker und →Xenobiologe; Aufsichtsbeauftragter der Regierung

Regierungsbeauftragter .... Kontrolliert die Multikonzerne im Auftrag derRegierung

Schrank .... Aufbewahrungsort für Gegenstände

Tom Driscoll .... Shuttle-Pilot an Bord der →TORONTO

Toronto .... Fabrik-Raumschiff des →DDT-Konzerns

Trainer .... Bei ihm können gegen Entgeld bestimmte Fähigkeiten trainiert werden

Wirtshaus .... Bietet Möglichkeiten, Nahrungsmittel aufzunehmen; oft auch zur Rast geeignet

Xenobiologie .... Biologische Lehre zur Erforschung fremdartiger Lebensarten

ISKAI

Argim .... Ehemaliges Oberhaupt der →Dji-Fadh

Bradir .... Stellvertreter →Akiirs

Dji-Fadh .... →Iskai-Gilde der Former

Dji-Kas .... →Iskai-Gilde der Magier

Dra .... Namenszusatz der →Iskai; bedeutet Anfänger, Lernender

Fasiir .... Oberhaupt der →Dji-Kas

Fasiir .... Oberhaupt der →Dji-Kas

Han .... Bezeichnung für ein Energiezentrum, an dem magische Handlungen verstärkt oder erschwert werden.

Iskai .... Humanoide, nichtmenschliche Rasse

Janiis .... →Sebainah von →Nakiridaani

Jirinaar .... Größte Stadt der →Iskai

Nakiridaani .... Insel der →Iskai

Sebai-Ritual .... Ritual der →Iskai, bei dem das eigene Selbst in einen anderen Körper übertragen wird. Der Auserwählte erhält darauf den Titel →Sebai.

Sebai .... Titel eines →Iskai, der das →Sebai-Ritual durchgeführt hat

Sebainah .... Vorsitzender des Rates von →Jirinaar

Sira .... Tochter von →Akiir

Stiriik .... Sorgen in →Jirinaar für die Einhaltung der Gesetze

Stri .... Namenszusatz der →Iskai; bedeutet Meister

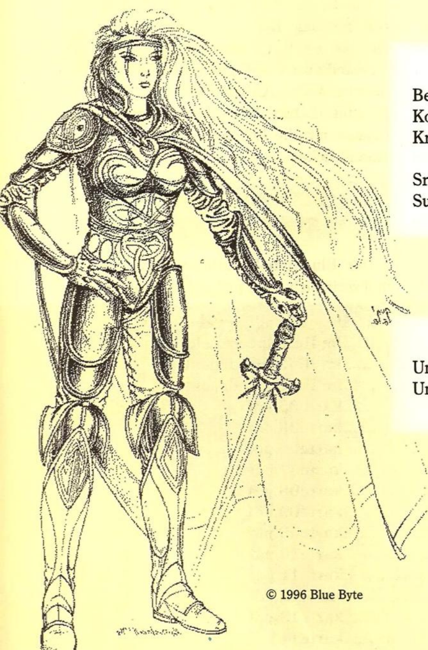
Tri-Nadh .... →Iskai mit der Begabung, Gedanken zu lesen

Trii .... Stirnorgan der →Iskai

Zoomi .... starkes alkoholische Getränk

KELTEN

Aretha	Königin von →Aballon
Arjano	Zentrum der Druiden
Attio	Bezeichnung für einen Ziehvater
Bero	Ziehvater von →Mellthas
Danu	Die große Göttin der Kelten
Gratogel	Insel der Kelten
Klouta	Fischerdorf an der Westküste →Gratogels
Lugh	Gott des Tatendrangs, der Reisenden und des Handels
Mellthas	Taubstummer Druide; Ziehsohn des →Bero
Nemos	Oberhaupt der Druiden von →Arjano
Oibelos	Stammeskönig von →Vanello
Tharnos	Stammeskönig von →Klouta
Tuath	Bezeichnung für einen Stamm der Kelten
Vanello	Dorf in der Nähe von →Arjano


© 1996 Blue Byte

MAHINOS

Beloveno	Hafenstadt auf →Maini, im Osten von →Nakiridaani
Kounos	Dorf im großen Gebirge →Gratogels
Kritahs	kleine schwarze Tiere mit Hang zu glitzernden Gegenständen
Srimalinar	Heilige Stätte der →Iskai; Name des Dorfes
Sugo	starkes alkoholische Getränk

METALLMACHER

Umajo-Kenta	Stadt der Metallmacher
Umajo	Gilde, die Erz, Schmuck und Waffen produziert

KENGET KAMULOS

Cuain	→Kamulos in Menschengestalt; Oberhaupt der →Kenget Kamulos
Kamulos	Höchster Gott der →Kenget
Kenget Kamulos	menschliche Krieger-Rasse; abgespaltet von den Druiden →Gratogels
Kenget	s. Kenget Kamulos
Khamulon	Unterirdische Stadt der →Kenget
Khunag	Ehemaliger Hohepriester und Gefährte des →Cuain
Kledo	Kämpfer der →Kenget; kämpfen mit Waffen
Oqulo	Kämpfer der Kenget; kämpfen statt mit Waffen mit Magie


© 1996 Blue Byte

ERST DRUCKEN, DANN LESEN

Wer sich an ein komplexes Rollenspiel wie ALBION wagt, kann etwas Hilfe gut gebrauchen. Wie immer haben wir vorgesorgt und liefern eine Komplettlösung und die Pläne aller wichtigen Schauplätze gleich mit, aus Platzgründen als Online-Dokumente auf der Heft-CD.

Sämtliche Dokumente liegen im PDF-Format für den Acrobat Reader von Adobe vor. Wer diesen kostenlosen Viewer nicht schon besitzt, findet ihn auf der Heft-CD im Verzeichnis ADOBE. Das PDF-Format erfreut sich wachsender Beliebtheit im Internet, eine Installation lohnt sich also auf jeden Fall. Der Reader erlaubt das Betrachten und Drucken von Text- und Grafikdateien im Original-Layout, darüber hinaus verfügt er über Zoom- und Suchfunktionen und einiges mehr.

Der Acrobat Reader

Der Acrobat Reader ist unter Windows 3.x, Windows 95 oder Windows NT zu betreiben. Je nach Betriebssystem ist also die 16-Bit-Version (Windows 3.x) oder die 32-Bit-Version (Windows 95/NT) zu installieren. Die Installation beginnt jeweils nach einem Doppelklick auf die Datei AR16D301.EXE (16-Bit-Version) oder AR32D301.EXE (32-Bit-Version).

Starten Sie das Programm nach der Installation auf die Windows-übliche Art und Weise und öffnen Sie die Dokumente mittels der Windows-Standard-Menüs.

Eine ausführliche Anleitung finden Sie in der mitgelieferten Datei ACROBAT.PDF im Programmverzeichnis des Readers. Die Grundfunktionen sind weitgehend selbsterklärend und dürften niemanden vor ein Problem stellen, der mit Windows-Software vertraut ist.



Da es sich bei den Plänen teilweise um sehr komplexe Grafikdateien handelt, die einen Heimdrucker leicht überfordern könnten, haben wir die drei großen Übersichtskarten zusätzlich auf den folgenden Seiten abgedruckt.

Die Komplettlösung

Unsere Lösung stammt dieses Mal direkt von Blue Byte, und besser als die Hersteller selbst kann einen eigentlich niemand durch ein Spiel leiten. Öffnen Sie die Datei ALBION.PDF im Verzeichnis \LOESUNG mit dem Acrobat Reader, um die Lösung zu lesen oder auszudrucken.

Ergänzungen zur Lösung

Der Blue-Byte-Walkthrough ist gut und verläßlich, aber perfekt ist er nicht.

Legende	**legende.pdf, legend2.pdf**
Nakiridaani	**im Heft abgedruckt**
Gratogel	**im Heft abgedruckt**
Maini	**im Heft abgedruckt**
Jirinaar	**karte05.pdf**
Beloveno	**karte06.pdf**
Srimalinar	**karte06.pdf**
Umajo Kenta	**karte07.pdf**
Toronto Wohnebene	**karte08.pdf**
Toronto Service-Ebene 1	**karte09.pdf**
Der alte Keller des Südwind-Clans	**karte09.pdf**
Das alte Formergebäude	**karte10.pdf**
Drinnos Level 1 u. 2	**karte11.pdf**
Drinnos Level 3	**karte12.pdf**
Drinnos Level 4	**karte13.pdf**
Drinnos Level 5	**karte14.pdf**
Höhle südlich von Kounos – Level 1	**karte15.pdf**
Höhle südlich von Kounos – Level 2	**karte16.pdf**
Höhle südlich von Kounos – Level 3	**karte17.pdf**
Höhle südlich von Kounos – Level 4	**karte18.pdf**
Höhle südlich von Kounos – Level 5	**karte19.pdf**
Kontos Labyrinth – Level 1 u. 2	**karte20.pdf**
Toronto Service-Ebene 2	**karte21.pdf**
Testlabor der Gerätemacher	**karte22.pdf**
Kosottos Höhle – Level 1	**karte23.pdf**
Kosottos Höhle – Level 2	**karte24.pdf**
Khamulon Dungeon – Level 1	**karte25.pdf**
Khamulon Dungeon – Level 2	**karte26.pdf**
Khamulon Dungeon – Level 3	**karte27.pdf**
Khamulon Dungeon – Level 4	**karte28.pdf**
Khamulon Dungeon – Level 5 u. 6	**karte29.pdf**
Khamulon Dungeon – Level 7	**karte30.pdf**
Toronto Service-Ebene 3	**karte31.pdf**



An einigen Stellen haben wir alternative oder zusätzliche Wege anzubieten:

- Auf Seite 6 der Lösung kaufen Sie bei Wania ein. Nehmen Sie auch einige Portionen Duftöl mit, es hilft gegen die Insektenplage.
- Kurz danach treffen Sie vor der Stadt auf einen Hirten, der den Weg zur Ruine weist. Da der Walkthrough diesen Weg nicht wiedergibt, tun wir das:
- Ebenfalls auf Seite 6, nun schon im alten Formergebäude, gibt die Lösung vor, die Nische zu verlassen und Richtung *Westen* zu gehen, in den Raum mit dem leuchtenden Boden. Dort sollen Sie zur *westlichen* Regenbogenpflanze gehen. Beide Male wenden Sie sich besser nach Osten!
- Auch auf Seite 10 steckt eine falsche Himmelsrichtung: Der Durchgang im zweiten Absatz öffnet sich in der *westlichen* Wand, nicht in der östlichen, wie die Lösung behauptet.
- Gleiches Spiel auf Seite 11, letzte Zeile des dritten Absatzes: die Treppe liegt südlich, nicht nördlich.
- Unmittelbar danach sollten Sie abspeichern, bevor Sie sich durch die Feuerbälle wagen.
- Auf Seite 14 in der zweiten Zeile des letzten Absatzes sollte es die nordöstliche Ecke sein, nicht die nordwestliche.

Die Lösungspläne

\LOESUNG\KARTEN

Die Lösungspläne in bewährter Hint-Shop-Qualität haben wir ebenfalls ins Acrobat-Format übertragen. Wer sich nur ausdrucken möchte, was er wirklich braucht, kann anhand der Liste gezielt die richtige Datei aussuchen. Die Reihenfolge orientiert sich grob an der Folge, in der die Orte im Spiel aufgesucht werden. Die drei großen Übersichtspläne haben wir zusätzlich auf den folgenden Seiten abgedruckt.

Als sehr hilfreich haben sich die Pläne der Höhle südlich von Kounos erwiesen.



MAINI

1. BELOVENO (HAFENSTADT)
2. SRIMALINAR
3. KOUNOS (DORF)
4. HÖHLE
5. HEILIGTUM DER ISKAI
6. KHAMULON (STADT DER KENGET KAMULOS
7. HÖHLE DER GÖTTIN



GRATOGEL

1. DAS DORF KLOUTA
2. DAS DORF VANELLO
3. DIE DRUIDENSCHULE ARJANO
4. DAS DORF ABALLON
5. DIE HÖHLE DER GÖTTIN



NAKIRIDAANI

1. JIRINAAR (STAD DER ISKAI)
2. ABSTURZSTELLE
3. ALTES FORMERGEBÄUDE
4. HÖHLE DER GÖTTIN

DIE WELT VON ALBION







Gefängnis
Umajo Kenta
Passage 1
Passage 2
Passage 3
TORONTO

● Städte & Dörfer
● andere Orte
● Tore der Göttin



ALBION

Charakter zeigen

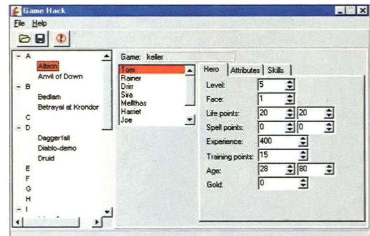
Seien wir doch mal ehrlich: so ein Rollenspiel-Charakter ist doch in den allermeisten Fällen ein recht armseliger Wicht, wenn er frisch zur Party stößt. Nichts auf der Naht, eine Gurke im Nahkampf, kaum Zaubersprüche... es ist zum Davonlaufen. Klar, man hegt ihn und pflegt ihn, schickt ihn zum Trainer, verschafft ihm Erfahrungspunkte, sofern er nicht vorschnell an seiner Lebensuntüchtigkeit stirbt – aber das alles dauert immer furchtbar lange.

Schneller geht's, wenn man die digitale Existenz des Charakters ein bißchen manipuliert. Die ist in den Spielstandsdateien aufbewahrt, die das Programm im Unterverzeichnis \SAVES ablegt. Nun könnte man diese Dateien mit einem Hex-Editor öffnen und versuchen, aus dem Binärcode schlauzuwerden – das müßte man sogar, gäbe es nicht findige Programmierer, die für genau diese Aufgabe einen schönen, menügeführten Charaktereditor zur Verfügung stellen, und das auch noch umsonst! *Mordor* nennt sich der Programmierer, sein Werk heißt *Game Hack* und bearbeitet neben ALBION noch etliche andere Spiele. Sie finden es im Verzeichnis \GAMEHACK der Heft-CD.

Installation

Game Hack ist ein echtes 32-Bit-Programm für Windows 95 oder NT. Als solches nutzt es lange Dateinamen und *muß* daher mit einem entsprechenden Archivprogramm entpackt werden. Falls Sie noch keines haben, greifen Sie auf WinZip zurück, auf der Heft-CD im Verzeichnis \PACKER\WINZIP (Installation: Doppelklick auf WZIP32D.EXE). Die eigentliche Installation ist einfach: Erstellen Sie auf der Festplatte ein beliebiges leeres Verzeichnis, laden Sie GHACK.ZIP in WinZip oder ein anderes Packprogramm, und entpacken Sie die Daten in das neue Verzeichnis auf der Platte. Achten Sie darauf, daß beim Entpacken die Pfade erhalten bleiben. Fertig. Gestartet wird Game Hack durch den üblichen Doppelklick auf GHACK.EXE.

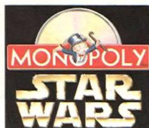
Nun wählen Sie zunächst das richtige Spiel, nämlich ALBION, und öffnen dann mit der Symbolleiste oder dem Datei-Menü einen Albion-Spielstand. Ändern Sie, was Ihnen ändernswert erscheint, und speichern Sie die Datei zurück. Wie immer bei Dateimanipulationen empfiehlt es sich, vorher eine Sicherungskopie des Originals anzulegen.



Charakter nach Maß: Game Hack

Wie schon erwähnt ist Game Hack kostenlos, aber vielleicht wollen Sie sich ja mal auf der Homepage des Programmierers umsehen:

http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/4527/



Schlossallee in den Sternen





Vater und Sohn begegnen sich wieder einmal. Diesmal möglicherweise in Jabbas Palast auf Tatooine oder in der Landebucht des Todessterns. Die Macht ist mit ihnen – im Falle Lord Vaders deren dunkle Seite. Pech für ihn, wenn er sich auf Grund und Boden seines Sohnes Luke Skywalker befinden sollte, denn der kennt, wie jeder Star Wars Fan wohl weiß, kein Erbarmen. Er wird ihn gnadenlos bezahlen lassen. Und zwar in harten Credits, der allgemein gültigen Währung im Hyperraum.

Wenn das wohl bekannteste Brettspiel der Welt eine Verbindung eingeht mit einem Kultfilm erster Güte und dann das Ganze noch als Computerspiel umgesetzt wird, muß ja etwas Erstklassiges dabei herauskommen. In diesem Fall heißt die gelungene Zusammenarbeit von LucasArts und Hasbro *Monopoly Star Wars*: Statt Straßen und Bahnhöfen werden Liegenschaften auf verschiedenen Planeten erworben, gebaut werden nicht Häuser und Hotels, sondern Kolonien und Raumhäfen. Die Eissteppen von Hoth mögen ja noch relativ preiswert sein, aber für den Platz des Volkes oder gar den Imperialen Palast in der besseren Wohngegend Coruscant muß man schon so einige Credits über die Kommandobrücke wachsen lassen.



Zum Bankier und Spielkommentator wurde der allenthalben neutrale C-3PO, diese Quasselstrippe von einem Droiden, ausgewählt. Seine Aufgabe ist es, Gelder zu verteilen und einzuziehen, Liegenschaften zu versteigern und Kredite für hypothekenbelastete Besitztümer zu vergeben. Wie im klassischen Monopoly ist es sehr unwahrscheinlich, daß die Bank gesprengt wird. Dagegen können einzelne Spieler sehr wohl pleite gehen. Das ist unangenehm, denn vor Kopfgeldjägern ist man niemals sicher, und Jabba the Hutt kauft ihnen gerne mal einen Schuldner ab, um ihn dann für alle Welt sichtbar einzufrieren. Als Tiefkühlpäckchen darf man natürlich nicht mehr mitspielen.

Bis zu sechs Spieler können an einem Computer Monopoly spielen. Man kann im Spiel die Rolle einer der Figuren aus den drei Teilen der Star Wars Trilogie übernehmen. Alle bekannten Protagonisten tauchen auf: Darth Vader röchelt über das „Frei Parken"-Feld, Chewbacca röhrt ein ums andere Mal, und R2 D2 eiert modemartig fiepend um die Ecke ins Gefängnis. Nach jedem Erreichen eines Feldes wird die entsprechend zur Liegenschaft passende Filmszene eingeblendet. Dabei werden die kämpfenden Jediritter im Reaktorkontrollraum der Wolkenstadt und der Flug von Hans zerbeultem corellianischen Frachter vom Originalsoundtrack untermalt, Soundkarte vorausgesetzt.

Als besonderes Schmankerl bietet Hasbro eine limitierte Auflage von Monopoly Star Wars an, zu der drei Goldmünzen (9000 Credits), eine Anakin Skywalker Zinnfigur und ein Echtheitszertifikat gehören.

Monopolyfans werden bestimmt ihre Freude haben an dieser Variante des Spiels. Wen allerdings schon das Original nicht so recht begeistern konnte, den wird auch die galaktische Spielart nicht vom Hocker reißen, trotz erstklassiger Animationen und Render-Grafiken.

IH

Kurzinfo

Name:	Monopoly Star Wars
Inhalt:	Interaktives Gesellschaftsspiel
Hersteller:	Hasbro Interactive/ LucasArts
Preis:	ca. 100.- (ca. 130.- für limitierte Sammleredition)
System:	Win 95, Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, VGA Grafikkarte, Maus

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

STIRB NIEMALS NIE



Glauben Sie nicht an Gespenster? Sind Sie sicher, daß es kein Leben nach dem Tod gibt? Wie langweilig! Lassen Sie sich vom Gegenteil überzeugen: Wenn untote Zombie-Piraten wüten, ein verliebter Jüngling durch die Hölle geht, um seine Geliebte zu befreien, und wenn sich dann auch noch LucasArts der Geschichte angenommen hat, eine der renommiertesten Adventure-Schmieden, dann ist mit grandiosem Spielspaß nicht unter zwei durchwachten Nächten zu rechnen.





Die schöne Elaine verzaubert nicht nur den Piraten-Lehrling Guybrush Threepwood, sondern auch den schaurigbösen Zombie-Piratenkapitän LeChuck, Herr über ein Piratenheer von klappernden Skeletten – und das nun schon zum dritten Mal: Wir kennen die drei und einige andere Figuren aus Monkey Island 1 und 2 (BG 2 und 7), in denen Guybrush Threepwood das Piraten-Handwerk erlernt und sich in witzig-spannenden Abenteuern bestens bewährt hat. Bis unser Möchtegern-Pirat aber diesmal seine Schöne in den Hafen der Ehe führen kann und sein Widersacher endlich Ruhe gibt, hat er ganz schön zu tun. Ein von LeChuck verfluchter Diamant hat Elaine in eine Goldstatue verwandelt. Guybrush muß nicht nur den Fluch aufheben, um sein Goldstück lebend zurückzubekommen; er muß sich auch noch selbst aus der Klemme helfen können, was nicht ganz einfach ist, wenn man es mit einem nicht totzukriegenden Piraten vom Kaliber LeChucks zu tun hat. Die gute Nachricht ist, daß die Hauptfigur Guybrush Threepwood ebenfalls nicht sterben kann, auch wenn er im Laufe des Spiels mindestens zweimal tot umfällt. Um seine Schöne zu bekommen, muß Guybrush gegen eine Horde ausgeflippter Affen antreten, einige Seeschlachten gewinnen, mit Worten fechten können, ein unglückliches Liebespaar postmortal vereinigen, sich in kannibalischer Diplomatie üben, einem Lactoseallergischen Vulkan Bauchschmerzen bereiten und einiges mehr – das Spiel gleicht der höllisch-komischen Achterbahnfahrt, die Guybrush zuletzt auch noch überstehen muß. „Einige Menschen können ihr ganzes Leben lang suchen und nie den Sinn ihres Daseins erkennen", läßt die stets hilfreiche Voodoo-Mama weise verlauten. In Monkey Island zumindest wird das Leben niemals langweilig.



Affenstark

Am bewährten und typischen Comic-Stil erkennt man die Handschrift von LucasArts. Animierte Cartoon-Figuren bewegen sich wie in einem Zeichentrickfilm vor liebevoll gezeichneten und kolorierten Hintergründen in einer großen Anzahl von Locations. Die Lust am noch so kleinen Detail scheint bei den Lucas-Artisten keine Grenzen zu kennen. Das gilt nicht nur für die Grafik, sondern vor allem auch für die tollkühnen Dialoge und die typische Komik





der Figuren, die den besonderen Reiz dieses Spiels ausmachen. Es lohnt sich, Guybrush Threepwood jede noch so harmlose Frage in den Pulldown-Menüs stellen zu lassen – der Spieler wird mit einzigartigem Humor und häufig genug mit wertvollen Hinweisen belohnt (wenn nicht gerade LeChuck sein Seemannsgarn spinnt). Dank der bemerkenswerten Sprachausgabe und Synchronisation wirken die Charaktere bis zum letzten Türsteher beeindruckend lebendig. Das karibische Bacardi-Feeling des Soundtracks tut ein übriges für eine rundum fesselnde Atmosphäre. Die Rätsel sind immer logisch, niemals unfair und sorgen durch ihren Witz und hohen Einfallsreichtum für erstklassige Unterhaltung. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, Anzahl und Schwierigkeitsgrad der Puzzles mit der Option „oberaffig“ gewaltig zu steigern. Das Inventar und sämtliche Verben werden – wie seit Sam & Max üblich und im Gegensatz zur Menüleiste der Vorgänger – mit der Maus aktiviert. Phantasievolle Verwendung der eingesammelten Gegenstände, griffbereit mit Klick auf die rechte Maustaste, ist angesagt! Die linke Maustaste öffnet das Action-Interface mit drei animierten Symbolen, die den Spieler über seine Handlungsmöglichkeiten informieren – auch hier ist für Unterhaltung gesorgt. Die F1-Taste für die Spielsteuerung sollte man gelegentlich betätigen, um das Spiel zu speichern – um es zu beenden, wird man sie nur in absoluten Notfällen drücken.

Ein würdiger Nachfolger

Die gelungene Mischung aus gruseliger Spannung und haltloser Komik mit Zitaten von Peter Pan bis Raumschiff Enterprise bewährt sich in jedem der unterschiedlichen Schauplätze der Handlung für Spieler-Profis wie -Laien. Dabei zahlt es sich aus, einzelne Locations häufiger aufzusuchen, weil sich inzwischen etwas getan haben kann. Übersichtskarten erlauben zwar den schnellen Wechsel zwischen den zahlreichen Schauplätzen, dennoch sei als kleiner Minuspunkt bemerkt, daß die Laufgeschwindigkeit von Guybrush nicht reguliert werden kann, was aber durch die detailreichen tollen Hintergründe ausgeglichen wird. LucasArts ist es auch im dritten Abenteuer des liebenswerten Nachwuchs-Piraten Guybrush Threepwood gelungen, die Fans nachhaltig zu begeistern. Monkey Island 3 ist ohne Zweifel eines der unterhaltsamsten und schönsten Adventures des Jahres und hat das Zeug zum Klassiker – darauf kann man sämtliche Rumvorräte und Piratenschätze der südlichen Karibik verwetten. Und weil der guten Dinge unzählige sind, wird der am Ende tiefgefrorene Zombie-Pirat LeChuck bestimmt für ein neues Abenteuer wieder aufgetaut, und seine Macht wird mit jeder Reinkarnation noch wachsen, beim Klabautermann!
MZ

Kurzinfo

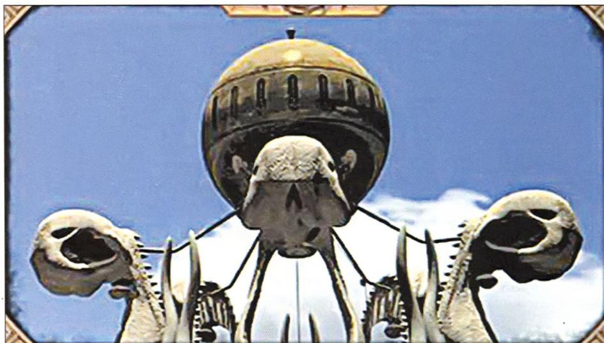
Name:	The Curse of Monkey Island
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	LucasArts
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, DirectX, 4xCD-ROM, 16-Bit-Soundkarte



RIVEN
THE SEQUEL TO MYST

Welten voller Wunder

Bizarr-schöne Landschaften, Technik aus anderen Zeiten und ein packendes Familiendrama: Kaum ein Adventure hat so viel Aufsehen erregt (und sich derart gut verkauft) wie das bahnbrechende „Myst". Das 3,5 Millionen Mal verlangte Spiel auf Scheibe setzte Maßstäbe und verhalf CD-ROM-Laufwerken zu ungeahnten Absatzschüben. Vier Jahre später und sechs CDs schwer liegt der lang ersehnte Nachfolger vor.



Die menschenähnlichen D'Ni sind eine uralte Rasse, deren in besondere Bücher niedergeschriebene Worte Welten erschaffen. Jedes Mitglied einer D'Ni-Familie erschreibt sich seine eigenen Räume, in denen es entspannen, Schicksal spielen, und in die es sich flüchten kann. Doch wehe, die D'Ni sind einander Feind. Dann werden die Traumwelten zu Schauplätzen erbitterter Fehden, und scheinbar Unbeteiligte werden in den Strudel kosmischer Ereignisse gezogen. Denn nur ein Neuankömmling, der unvoreingenommen allen Hinweisen auf den rätselhaften Welteninseln nachgeht, kann das Gestrüpp der Intrigen noch entwirren.



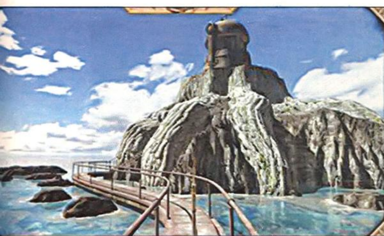
Sie bewegen sich mit einfachen Mausklicks durch die feingezeichneten Schauplätze. Die schalten schrittweise um und werden ebenfalls mit dem sich verändernden Mauszeiger erkundet. Bestimmte Ereignisse spielen sich filmartig ab und enthalten wichtige Hinweise. Da heißt es notieren und kartieren, denn manche Handlungen wirken sich auf weit entfernte Orte aus oder müssen durch andere ergänzt werden. Dank der Teleportfunktion gelangen Sie je-



Vielfältige Informationen rund um das Spiel sind auf der Riven-Homepage im Internet zu finden: **http://www1.riven.com**

Dort ist unter anderem die Story der D'Ni nachzulesen, die Entwickler erzählen von Ihrer Arbeit, und Riven wird im Detail mit Myst, seinem legendären Vorgänger, verglichen.

RIVEN
THE SEQUEL TO MYST®





doch sekundenschnell an Schauplätze, die Sie bereits besucht haben.

Wer mechanische Rätsel und technische Spielereien wie aus einem Jules-Verne-Roman liebt, findet ein weites Betätigungsfeld. Trotz der zehnmal größeren Landschaft, der Personen und skurrilen Fremdrassen liegt der Schwerpunkt ebenso auf Knobeleien wie bei Myst. Da gibt es unzugängliche Kuppeln, Teleskope mit Zahlenschloß, geheime Aufzüge und optische Leitwerke. Kulissenschieber und Hebelzieher dürfen sich die Hände reiben: Riven verlangt noch mehr Kombinationsgabe als sein Vorgänger. Denn der Wahnsinn, dem Sie auf Schritt und Tritt in den teils verlassenen Inselwelten begegnen, hat Methode. So tauchen beispielsweise auf jeder Insel leibhaftige oder architektonische Käfer auf, und auch die Zahl fünf ist ein Leitmotiv.

Welcher kranke Geist hinter der verwirrenden Lage steckt und was er damit beabsichtigt, müssen Sie im Laufe des Abenteuers und etlicher Zeitreisen herausfinden, denn das traumhaft schöne, fremdartige Universum der D'Ni steht am Abgrund. Einzig Ihre Entscheidungen bestimmen über seine Zukunft – oder sein Ende.

Radikale Neuerungen und cineastische Action sucht man bei Riven vergebens. Trotz neuer Charaktere und feiner Klanguntermalung verströmt das Adventure eine ähnlich bizarr-schöne Stimmung wie Myst. Nur mit Ruhe und Köpfchen kommt man weiter – und wird mit Traumwelten belohnt, über die selbst der verwöhnte Grafikfreund nur staunen kann.

hh

KURZINFO

Name:	Riven
Inhalt:	Adventure
Hersteller:	Cyan/Broderbund
Vertrieb:	MicroProse
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium 100, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, Windows 95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM







KAMIKAZE-KURIER

Rote Ampeln, Spielstraßen, Fußgängerzonen? Die haben noch keinen Unterweltkurier aufgehalten – vor allem nicht, wenn's um so heiße Jobs geht wie bei Grand Theft Auto. Bei dem furiosen Fahrvergnügen werden biedere Bürger garantiert und völlig gefahrlos zu Pixelrasern – wetten?

Stau in der Straßenschlucht. Alle Fahrspuren sind verstopft, auch die Abkürzung ist dicht, und der Boß wartet schon ungeduldig auf seine Lieferung. Da hilft nur noch rüberziehen, mit Tempo über den Fußweg und an der nächsten Kreuzung weg. Dabei ein paar Hydranten mitgenommen und Wagen angerempelt? Macht nichts – gibt Punkte, und auf die kommt es bei der wilden Jagd durch den Großstadtdschungel an. Mit ein bißchen Glück hat irgendein unvorsichtiger Mensch seinen Porsche oder Lamborghini um die Ecke geparkt. Dann heißt es, mit quietschenden Bremsen quer davorstellen (gibt wunderschöne Radierungen auf dem Asphalt), den verdatterten Insassen hinausbefördern und ab durch die Mitte!





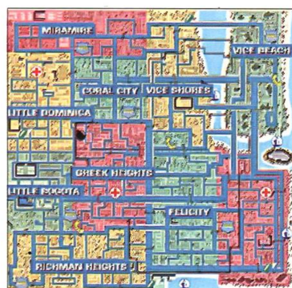




Hart, aber herzlos geht's bei GTA zu: Da müssen Busse entführt, Hehler abgeholt und Ware verschoben werden – das Ganze unter Zeitdruck und den wachsamen Augen der Polizei. Wer im Straßenverkehr zu dumm auffällt, wird von immer mehr Beamten verfolgt. Dann blockieren Straßensperren die Fluchtwege, und nur die Cleversten können dem langen Arm des Gesetzes noch entkommen. Für Pechvögel, die verhaftet werden, ist das Spiel aus.

Was so quirlig klingt und den Adrenalinspiegel in ungeahnte Höhen treibt, ist übersichtlicher, als man denkt. Das Geschehen auf den insgesamt 2000 (!) Straßenkilometern wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Je langsamer Sie fahren, desto stärker wird automatisch hineingezoomt; bei schneller Fahrt steigt die Kamera auf, und Sie sehen einen größeren Ausschnitt der Stadt. Ein Pfeil im Bild zeigt Ihnen stets die Zielrichtung an.

200 Aufträge in drei fiktiven US-Großstädten warten auf den gewieften Kurier. Per Autofunk und an öffentlichen Telefonen erhalten Sie Ihren Einsatz. Dann läuft die Uhr, und Sie müssen Ihre Credits in fliegender Fahrt verdienen. Dabei sind kleine Rempeleien gar nicht unwillkommen, doch Vorsicht: Wenn Sie Ihr Auto zu stark demolieren,



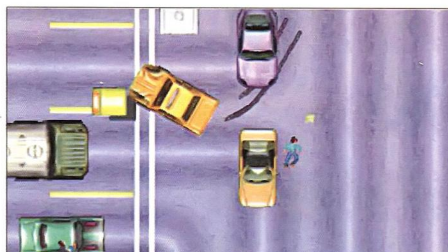
Kurzinfo

Name:	Grand Theft Auto
Inhalt:	Geschicklichkeits-/Rennspiel
Hersteller:	DMA Design/BMG
Preis:	ca. 80 DM
System:	486/100, 16 MB RAM, CD-Laufwerk, DOS oder Windows 95
Empfohlen:	Pentium 133





leidet das Fahrverhalten, und dann hilft nur noch die Reparatur im Underground-Betrieb. Solche Werkstätten gibt's in allen Stadtvierteln. Sie reparieren, lackieren gestohlene Wagen um und montieren bei Bedarf ein neues Nummernschild. Dann sind Sie wieder „sauber" und die Polizei verliert bis zum nächsten Randale-Auftritt Ihre Spur. Natürlich könnte man auch in einen unauffälligen Käfer umsteigen – zumal jeder der 20 Auto-, Laster- und Zweiradtypen von anderer fetziger Musik begleitet wird.



GTA bestimmt die Zoomstufe abhängig vom gefahrenen Tempo selbständig.

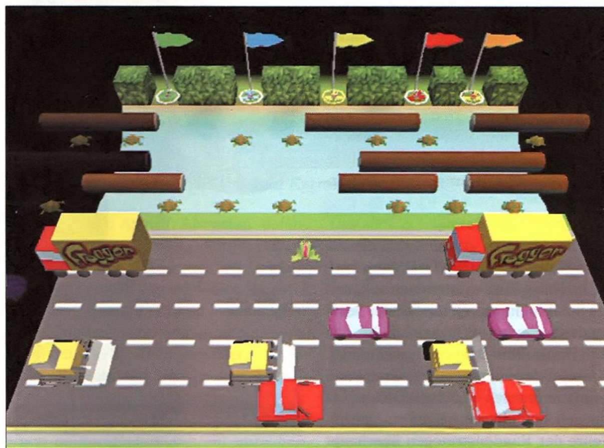
Damit Sie sich im Gewirr der Tunnel, Baustellen und Sackgassen schneller zurechtfinden, liegen dem Spiel Karten der Städte bei. Und wenn Sie meinen, alle Aufträge locker bewältigen zu können, schalten Sie sich doch mal ins Netz: Die bis zu 7 Mitspieler werden Ihnen schon einheizen – und umgekehrt. Mit anderen Worten: Wer sich GTA entgehen läßt, hat selbst Schuld!
hh

Frogger

Sei (k)ein Frosch!



Er ist grün, klein und wieselflink: Frogger, der Hüpfheld ganzer Generationen von Spielhallenkids, erlebt sein großes Comeback auf dem PC. Runderneuert und in feinster 3D-Grafik versteht sich. Strecken Sie die Flinkfinger und hüpfen Sie mit!



In dem quirligen Hüpftest von Hasbro müssen Sie den berühmten Sack Flöhe hüten, oder doch fast: In jedem der gut 35 Spielabschnitte sind fünf kleine Frösche zu finden, die sich hoffnungslos verirrt haben. Und natürlich liegt jede Menge feindliche, äußerst gefährliche Umwelt – und viel zuwenig Zeit – zwischen Ihnen und Ihren Schützlingen. Da gibt es rollende und stationäre Hindernisse, wild dahinjagende Autos, bissige Vögel und tückische Gewässer.

Um die Babyfrösche zu retten, müssen Sie den Gefahren des Alltags blitzschnell ausweichen, sich auch einmal verstecken und vor allem zielgenau springen. Zum Glück hat Frogger noch ein paar Tricks auf Lager: Mit dem Supersprung hüpfen Sie doppelt so hoch (wenngleich nicht doppelt so weit) wie normal. Damit läßt sich's mit präzisem Timing über unangenehme Zeitgenossen hinwegspringen – und weit oben gelegene Plattformen werden auf einmal erreichbar. Auch der Powerquak, eine gemeinhin nur Kleinstkindern zugesprochene Stimmgewalt, erleichtert das Hüpferleben: Nachdem Sie den lieblichen Klang loslassen, antworten die Froschbabies und lassen sich damit leichter orten.



Unstrittig das beliebteste Extra unter Frogger-Fans ist jedoch die hitzesuchende Zunge. Das lange Elend spürt zielsicher die feinsten Extras auf: Zeit- oder Punkteboni, Zusatzleben, Nachtbeleuchtung, Schnellsprünge und auch eine verlängerte Zunge, mit der sonst unerreichbare weitere Boni plötzlich in greifbare Nähe rücken. Doch Vorsicht: Wer sich von der Hatz auf feine Häppchen anstecken läßt, schnappt aus Versehen auch einmal einen Malus auf. Der kritische Verbraucher schaut also gut hin, bevor er zugreift ...

Ob unter Rasenmähern oder in glitschiger Unterwelt: Die Stadt-, Land- und Höhlenabschnitte sind knifflig, aber nie unfair. Wem sie dennoch am Anfang zu hektisch sind, der sollte sich erst einmal in der dem Original-Automaten nachempfundenen „Retro-Welt" an das Spielprinzip gewöhnen. Als Bonbon ist in jeder Welt ein goldener Frosch versteckt. Wer sie alle findet, darf einen Geheimabschnitt bestreiten. Und wenn Sie nach vielen erfolgreichen Reisen nach Höherem streben, versuchen Sie sich doch einmal am Wettlaufmodus: Beim Rennen gegen drei Mitspieler bleibt garantiert kein Daumen verschont. Ob die spontanen Ausbrüche plötzlichen Ehrgeizes familienfreundlich sind, sei allerdings – wie bei allen gelungenen Spielen zu mehreren – dahingestellt.

hh

Kurzinfo

Name:	Frogger
Inhalt:	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller:	Hasbro
Vertrieb:	Avalon
Preis:	ca. 60 DM
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, Windows 95, CD-Laufwerk
Empfohlen:	Pentium 133, 3D-Beschleunigerkarte

Eine runde Sache



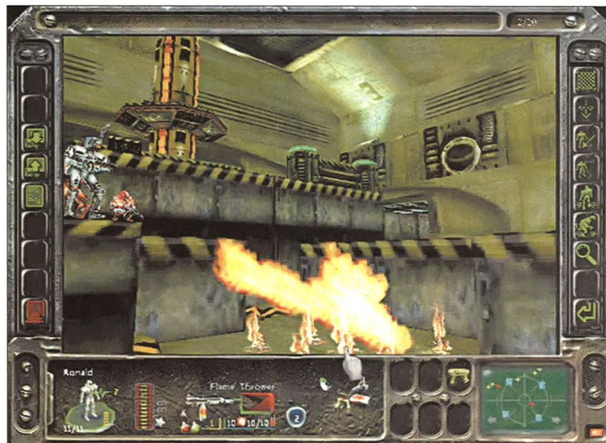
Krankheiten mit einer langen Inkubationszeit, der Zeit zwischen Infektion und ersten Symptomen, sind mitunter besonders gefährlich. Bei Blue Bytes INCUBATION verhält es sich anders: die äußerst kurze Zeit zwischen Installation und Ausbrechen der Spielsucht könnte Ihr Sozialleben und jegliche andere Freizeitbeschäftigung stark gefährden.

Es ist kaum zu glauben, daß die düstere Welt von INCUBATION dem Battle Isle Universum entstammen soll, und das Spiel somit als vierter Teil der Serie rundenbasierter Strategiespiele aus dem Hause Blue Byte zu betrachten ist. Eine so aufwendig gestaltete Grafik und Animation sowie einen derart düster bis fetzigen Soundtrack hat es im ganzen Genre der Rundenstrategen überhaupt noch nie gegeben. Und genau die Kombination des scheinbar Unvereinbaren macht Incubation aus und verschafft ihm den ungemein hohen Suchtfaktor: ein knallhartes, anspruchsvolles Rundensystem in einer grafischen Umgebung, die jedem nagelneuen Actionspiel alle Ehre machen würde.

Bissige Biester

Bis vor kurzem lebten die Chromianer der Kolonie *Scay-Hallwa* auf dem Planeten Scayra behütet und in Frieden. Ein Schutzschild trennte sie von den Ureinwohnern des Planeten und machte das Zusammenleben problemlos. Die Scay'Ger, eine anscheinend von Insekten und Reptilien abstammende Rasse, verhalten sich friedlich, bis eines Tages zwei Dinge zusammentreffen. Infiziert von einem eingeschleppten chromianischen Virus verwandeln sich die Scay'Ger in blutrünstige mordende Bestien, und der Schutzschild der Chromianer-Stadt bricht zusammen – eine, gelinde gesagt, ungünstige Konstellation.

An dieser Stelle greift der Spieler in die Einzelspielerkampagne ein. Als Kommandant einer kleinen Truppe von Space Marines gilt es, die Kolonie und ihre Einwohner zu schützen und die Scay'Ger in Schach zu halten. Leider steht dafür nur eine Handvoll schlecht ausgebildeter, leicht bewaffneter Soldaten zur Verfügung, die noch einiges an Kampferfahrung sammeln müssen, bis sie den Biestern halbwegs souverän begegnen können. Bratt, der Anführer des Häufleins, muß dabei auf jeden Fall die Missionen überleben, sonst ist die Kampagne gescheitert. Leider kann er sich zu diesem Zweck nicht einfach hinter einem Schreibtisch verkriechen, denn der eigentliche Boss des Unternehmens ist Captain Rutherford, die zunächst aber nur zum Erteilen der Einsatzbefehle auftaucht, bis sie dann im Showdown endlich selber mit Hand anlegt.

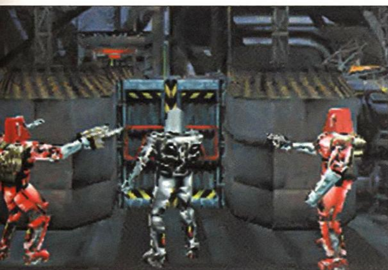


INCUBATION
BATTLE ISLE PHASE VIER

Zugzwang

Die Einzelspielerkampagne umfaßt 34 Missionen mit stetig steigendem Schwierigkeitsgrad. Zudem läßt sich bei Beginn eines Spiels einer von drei Schwierigkeitsgraden wählen, die unter anderem festlegen, ob innerhalb der Missionen gespeichert werden kann. Hinzu kommen Einzelmissionen und so ziemlich alle Varianten des Mehrspielermodus vom Hot Seat (vier Spieler an einem PC), über Modem und lokales Netzwerk bis hin zum Internet. Der Spaß ist also nach der Kampagne noch lange nicht vorbei. Eine Missions-CD ist wohl auch bereits in Arbeit.

In einer dreidimensional scrollbaren Ansicht der Kolonie entscheidet der Spieler, ob zunächst Waffen eingekauft werden sollen oder ob der nächste Kampf beginnen kann. Die genial konstruierten Missionen beginnen mit einem gesprochenen Briefing und auf Wunsch einigen Tips. Danach geht es an die Aufstellung der eigenen Mannen, noch ohne die Position des Gegners zu kennen. Sobald die Mission nun wirklich beginnt, muß schon beim ersten Zug klar sein, ob eher eilige Erledigung des Auftrages oder vorsichtiges Vorrücken gefragt ist. Zwar existieren in jedem Level die verschiedensten taktischen Möglichkeiten, die gestellte Aufgabe zu erfüllen, aber ein einmal eingeschlagener Weg sollte konsequent durchgezogen werden. Ein einziger unüberlegter Zug eines Marines kann ihn das Leben kosten, und wenn es sich dabei um Bratt handelt, ist die Mission gescheitert.



Was mag hinter der Tür lauern?

Bewegungen verlaufen entlang eines quadratischen Rasters, Schußrichtungen sind frei, aber die Aktionspunkte, die einer Figur pro Runde zustehen, sind knapp bemessen. Der PC-Kommandant muß daher messerscharf entscheiden, wo Angriff, Abwarten, defensive Feuerbereitschaft oder Flucht gefragt ist. Zwar gibt es „nur" elf Gegnertypen und zwölf eigene Waffensysteme, aber die sind allesamt so ausgeklügelt, daß jede Gegnerkombination eine ganz individuelle Strategie erfordert und jedes Waffensystem seinen ganz spezifischen Teil dazu beitragen kann. Weiter verfeinert werden die Missionen, in denen es übrigens selten auf pure Vernichtung ankommt, durch die persönlichen Eigenheiten der Marines, Ausrüstungsgegenstände wie Jetpacks zur schnellen Fortbewegung und Beförderungsplattformen mit zugehörigen Schaltern, die sich aber oft nur in bestimmten Kombinationen bewegen lassen. Das alles in Kombination mit der kleinen Prise Rollenspiel, die beim Aufbau der Soldaten zum Tragen kommt und sich in deren immer ausgeprägteren Fähigkeiten und Schwächen offenbart, fesselt vor den Bildschirm und verlangt dem Spieler einiges an scharfem Verstand ab.



Transparenzeffeket wie schon in Extreme Assault

...und doch so schön

Knifflige Strategie, knallharte Missionsbedingungen, tolles Leveldesign, individuelle Charaktere – das gab's doch alles schon. Wohl wahr, aber nicht in der Verpackung! In INCUBATION lassen sich dreidimensionale SVGA-Levels aus den verschiedensten Perspektiven betrachten: Vogelperspektive, eine völlig frei schwenkbare Kamera, Levelübersicht und sogar actionartige Ich-Perspektive der Figuren sind möglich. Das alles in finsteren, detailliert gestalteten Umgebungen mit wahnsinnigen Lichteffekten, transparenten Explosionen – mit oder ohne 3DFx. Dazu kommen noch ein stimmungsvoller CD-Soundtrack und komplett deutsche Sprachausgabe. Fazit: Von dieser neuen Bestmarke in der Rundenstrategie werden sowohl Hardcore-Strategen als auch Freunde effektvoller Spektakel begeistert sein.
kh

Tip

Auf der Homepage von Blue Byte *http://www.bluebyte.de* sind sowohl aktuelle Patches als auch kostenlose (jedenfalls bis zum Redaktionsschluß) neue Levels erhältlich.

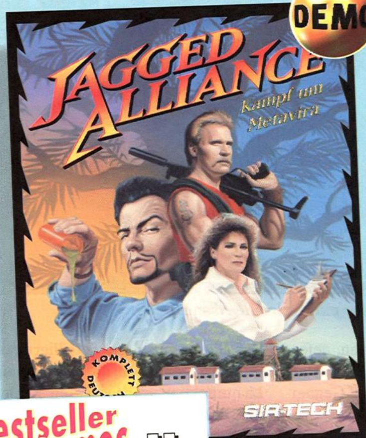


Kurzinfo

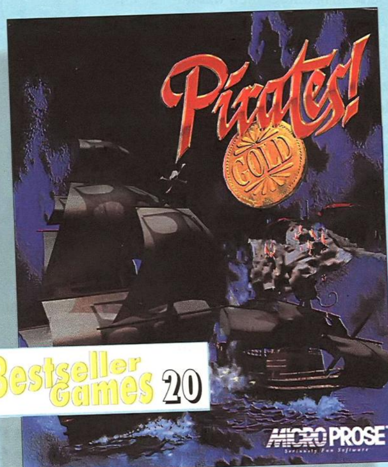
Name:	Incubation – Battle Isle Phase 4
Inhalt:	Strategie in Runden
Hersteller:	Blue Byte
Preis:	ca. 100 DM
System:	Pentium 90, 16 MB RAM, 2 MB SVGA-Grafikkarte, CD, Maus, Soundkarte, 70 MB auf Festplatte, Windows 95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 110 MB auf Festplatte

Vorschau auf die nächsten Ausgaben

Januar '98

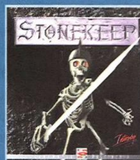


März '98



Ende Februar '98





Sorry

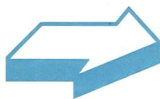
Leider wird *Stonekeep* nicht, wie angekündigt, den Titel der BG GOLD 12 zieren können. Statt dessen werden wir Blue Bytes Strategie-Hit *Battle Isle 3* von Ausgabe 13 auf 12 vorziehen. Gründe? Nun ja, das fällt unter die Kategorie „Lange Geschichten, die sich nicht ändern lassen"... An dieser Stelle bleibt uns also nur, Asche auf unser Haupt zu streuen und uns für die fälschliche Ankündigung zu entschuldigen.

Akzeptiert?

Für alle Titel, die mit dem Demo-Logo gekennzeichnet sind, finden Sie spielbare Vorschau-Versionen auf der Heft-CD dieser Ausgabe. Wir übernehmen diese Demos direkt von den Herstellern und können weder eine Funktionsgarantie geben noch Support leisten.

Die Demo-Versionen vermitteln nur einen ersten Eindruck – die BESTSELLER GAMES enthalten wie gewohnt Vollversionen ohne jede Einschränkung.

Ihr CD-Cover zum Ausschneiden



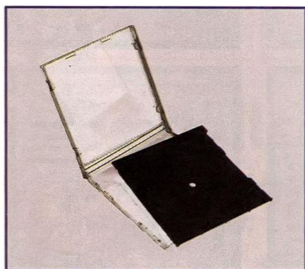
Vorderseite

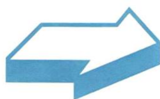
Für Sammler

haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.

Und so geht's:

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!





Rückseite

Sie können die passenden Boxen gleich mitbestellen – Bestellschein auf Seite 81



Bestseller Games 19



BESTSELLER GAMES 19 · ALBION – ROLLENSPIEL-ABENTEUER ·

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise erhalten Sie im zugehörigen Heft auf den Seiten 6–7.

Systemanforderungen

- 486DX33 mit 8 MB RAM
- 3 MB FP-Platz
- VGA-Grafikkarte (nicht kompatibel zu LCD-Displays)
- Maus
- Eine Soundkarte ist empfehlenswert.
- MS DOS 5.0 oder Windows 95

Der Programmstarter

Sie gelangen in den Starter, indem Sie
1. auf Ihr CD-ROM-Laufwerk wechseln, z.B. durch Eingabe von „d:", falls Ihr CD-ROM-Laufwerk als Laufwerk D angesprochen wird;
2. an der Eingabeaufforderung *BGINSTAL* eingeben.

Die Demoprogramme

Die Demos starten Sie am einfachsten aus dem Programmstarter. Wenn die Programme zuviel Arbeitsspeicher benötigen oder auf der Festplatte installiert werden müssen, wird Sie der Starter durch einen Hinweistext darüber informieren und zugleich angeben, wie Sie das Demo von der Kommandozeile aus starten können.

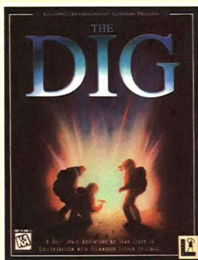
CD-Inhalt

Vollversion: ALBION
Spielbare Demos: Battle Isle 3, Incubation, Jagged Alliance, Stonekeep
Shareware: Packprogramme
Vollversion: T-Online-Decoder
Freeware: MS-Maustreiber, Wordview, Adobe Acrobat 3.01

Bestseller Games 19

BESTSELLER GAMES 19 · ALBION – ROLLENSPIEL-ABENTEUER ·

Adventure- und Rollenspiele jetzt zum Hammerpreis

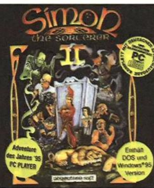


THE DIG

Das aufwendigste und größte LucasArts-Adventure seit „Indiana Jones"! Ein **Science-Fiction-Epos**, das Sie wie kein anderes an den PC fesseln wird - entstanden in über 3 Jahren Entwicklungszeit in Zusammenarbeit mit **Steven Spielberg**. Drei Spezialisten fliegen im Auftrag der NASA zu einem Asteroiden, der auf die Erde zurast, und versuchen diesen rechtzeitig zu sprengen. Dabei lösen sie einen fremden Mechanismus aus – der Asteroid wird zum Alien-Raumschiff und entführt das Trio auf einen fernen höllischen Planeten. Dort zeugen verlassene Bauwerke und unterirdische Anlagen von einer fremden Kultur – aber wo sind die Einwohner des Planeten? Was bedeuten die seltsamen Lichterscheinungen? Tauchen Sie ein in eine finstere Welt voller Geheimnisse und tödlicher Gefahren – eine ungeheure Entdeckung steht Ihnen bevor! Werden Sie jemals zur Erde zurückkehren? Über 200 Orte und hunderte von Rätseln, verblüffende Spezialeffekte und umwerfender Sound! **PC Power Platin AWARD 1/96: 90% „...ein fesselnder Film ...Gameplay vom Allerfeinsten", PC Games AWARD 1/96: 89%, Power PLAY „Volltreffer" 2/96: 85%** (E/DA/CD).

statt DM 89,95* nur DM **38,80**

Bestell-Nr. RS-164



SIMON THE SORCERER 2

Simon ist zurück! Noch bessere Grafik, noch abgewracktere Psychopathen, noch unattraktivere Heldinnen, noch erstaunlichere Erlebnisse und noch mehr Gags! Ausgestattet mit seinem bescheuerten spitzen Hut und der Neigung, auch Leute anzupöbeln, die zweimal so groß sind wie er, tritt Simon wieder von einem Fettnäpfchen ins andere. **Komplett deutsche Sprach- und Textausgabe**, 2 Versionen für DOS und Windows 95. **Power PLAY 13/95: 87%**, „...prallvoll mit witzigen und originellen Puzzles, Zitaten, Seitenhieben und Augenschmausen...".
PC Joker 9/95: 85% „Wer gerne lacht, wird von diesem Spiel gar nicht genug kriegen können!"
PC PLAYER: „Adventure des Jahres '95"
(D/CD)

statt DM 119,95* nur DM **18,80**

Bestell-Nr. RK-016

LEGEND OF KYRANDIA 3 – MALCOLM'S REVENGE



Das spritzigste und schönste **Fantasy-Abenteuer** aus den Westwood-Studios, ausgestattet mit brillanten 3D-Landschaften. Malcolm, der hinterhältige Hofnarr, wurde für den Mord am Königspaar zur Strafe in eine Steinstatue verwandelt. Jahre später erhält er durch einen unglücklichen Zufall seine Freiheit wieder und verlangt nach Rache. Setzen Sie Zauberkraft, List, Tücke und Verkleidungskunst ein, um die Insel Kyrandia zu durchstreifen. Enthüllen Sie die vielen Geheimnisse dieser Welt und deren Unterwelt - Sie werden einer ganzen Palette schrulliger Charaktere begegnen.
PC PLAYER: 80%
(E mit dt. Untertiteln/ DA/CD)

statt DM 79,95* nur DM **24,80**

Bestell-Nr. RK-062

CARRIBEAN DISASTER



Das korrupte Spiel um Macht und Kohle in der Inselrepublik Mad Island, angelehnt an das Brettspiel „Junta": Schachern Sie um Pöstchen, Einfluß und Schmiergelder! Wenn man Sie benachteiligt, werden Sie einfach Putschist oder Revolutionär, aber Vorsicht! Das Leben in der Karibik kann überraschend kurz sein! Ein **„ausgebufftes Strategie-Kleinod" (PC Games 1/96)** mit Echtzeit-Action der Extraklasse, mit intelligenten Computergegnern, mitreißenden Karibik-Sounds und Online-Kommentierung durch den Insel-Radiosprecher Ron Williams (alias „Radio Ron"). Als Bonus wird eine Diktatoren-Sonnenbrille Modell „Caribbean Disaster" mitgeliefert! (D/CD).

statt DM 89,95* nur DM **18,80**

Bestell-Nr. RG-582

MAGIC OF ENDORIA

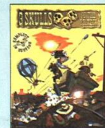
Suchen Sie mit Hilfe eines Völkchens räuberischer Zwerge das verschollene Geheimwissen der Endonen, das in Kristallräumen tief unter der Erde schlummert. Graben Sie sich mit Hilfe **dutzender witzig animierter Helfer** im Kampf gegen die Konkurrenz durch den Vulkan. Gönnen Sie sich ein Spiel, das nächtelang fesselt und dessen **Graphik** vor humorvollen Gags nur so sprüht. 2-Spieler können über **Netz oder Nullmodem** zum Wettlauf um die Geheimnisse des Vulkankegels antreten. (D/3.5")



Bestell-Nr. RK-003

statt DM 89,95* nur DM **18,80**

3 SCULLS OF THE TOLTECS



Schnallen Sie den Revolvergurt fester und reiten Sie in die Stadt – es erwartet Sie eines der witzigsten und spannendsten **Cartoon-Grafikabenteuer** diesseits von Texas! Die Suche nach dem Schatz der Tolteken verspricht Berge von Gold – aber nur für die Überlebenden! Der lange Weg dorthin ist gepflastert mit guten und fiesen Typen, und zuerst müssen Sie die drei legendären goldenen Totenschädel finden. Vom Bankraub über Gefängnisausbruch bis zur Friedenspfeife werden hier alle Register eines guten „Westerns" gezogen. Voll animierte SVGA-Trickfilmgrafik, deutsche Sprachausgabe, toller Westernsound: über 60 Orte mit rund 30 Stunden Spielspaß! **PC Games 10/96: 80%** (D/CD).

statt DM 89,95* nur DM **28,80**

Bestell-Nr. RK-046

LEISURE SUIT LARRY 6



Ob im Pool, in der Bar oder im Schlammbad - Larry hat stets nur Augen für das eine: Frauen, Frauen und nochmal Frauen! Auch in Teil 6 mit dem vielsagenden Untertitel: **„Reiß auf oder schieb ab"** geht Larry auf der Schönheitsfarm „La Costa Lotta" wieder unverdrossen ans Werk und erlebt dort zahlreiche (nicht immer nur erotische) Überraschungen! **Inkl. Heft mit Anleitung und Komplettlösung!** DOS-Version und Multimedia-Version für Windows mit SVGA-Grafik und Sprachausgabe. **PC Joker 1/94: 82%, Playtime 2/94: 87%, ASM 2/94: „GUT"**
(E mit deutschen Untertiteln / DA/CD)

Fast-geschenkt-Preis nur DM **12,99**

Bestell-Nr. TBG-12

SPACE QUEST 4 – Roger Wilco and the Time Rippers –

Entdecken Sie den Weltraum neu: in einer der abgedrehtesten und **verrücktesten Science-Fiction-Parodien**, die Ihr Monitor je gesehen hat! Kämpfen Sie in der Rolle Ihres Lieblingshelden gegen die gefürchtetsten Sturmtruppen und die irrwitzigsten Typen - natürlich lastet das Schicksal der gesamten Galaxie wie immer auf Ihren Schultern. „Ein Humor, bei dem man sich vor Lachen biegt" (PC Games). Über 50 MB 3D-Animationen und 4 Stunden Dialoge.
(E/DA/CD)

statt DM 79,95* nur DM **18,80**

Bestell-Nr. RK-057

STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBINGER



Erleben Sie das gigantische TV-Abenteuer jetzt aus einer verblüffenden Ich-Perspektive! Als Tirrionischer Gesandter und Mitglied des Diplomatischen Corps helfen Sie der Besatzung der Weltraumstation im Kampf gegen außerirdische Aggressoren und bei der Suche nach dem DS9-Mörder. Übernehmen Sie das oberste Kommando über die futuristischen Waffen in diesem **riesigen Multimedia-Abenteuer** mit Originalstimmen und fotorealistischer Umgebung. (E/DA/ 2 CDs!)

statt DM 79,95* nur DM **28,80**

Bestell-Nr. RS-179

DARK SUN – WAKE OF THE RAVAGER

„DAS ERWACHEN DES VERNICHTERS" – die Fortsetzung des AD&D-Megahits „Shattered Lands". Stellen Sie eine schlagkräftige vierköpfige Truppe zusammen und starten Sie im Stadtstaat Tyr zu neuen Abenteuern. Ein **fesselndes Rollenspiel** mit isometrischer 3D-Grafik,Point& Klick-Interface und komplexem Magie- und Kampfsystem.
(E/DA/CD)

statt DM 119,95* nur DM **14,80**

Bestell-Nr. RS-072



Interaktives riesiges Spielvergnügen – fantastische Grafik und Sprache wie in einem echten Kinofilm! Jetzt zum absoluten Schleuderpreis!



INSPEKTOR ZEBOK: DAS ERBE

In der Rolle von Inspektor Zebok lösen Sie einen seiner **heißesten Kriminalfälle:** Sie befragen Zeugen, beschatten Personen, kombinieren Sachverhalte... Über 3 Stunden Video-Filmsequenzen mit echten Schauspielern, komplett deutsche Sprachausgabe! (D/3 CDs/ Windows)

Statt DM 129,95 nur DM **18,80**

Bestell-Nr. KS-364

TERRA 6 – MISSION SUPER I.Q.

Ein fantastische **Science-Fiction-Abenteuerspiel: „Getestet, geprüft und empfohlen von Wigald Boning"!** Umfassende Spielhandlung mit vielen kniffligen Aufgaben, brillante VESA-Grafik und Stereosound! (D/2 CDs)

Statt DM 99,95 nur DM **8,80**

Bestell-Nr. RG-555

D = komplett deutsche Version • E = englischsprachige Version • DA = deutsche Anleitung • CD = CD-ROM-Version • * = Unverbindlicher ehem. empf. Listenpreis des Herstellers

JETZT INKLUSIVE BEKANNTER FLUGSIMULATOR-VOLLVERSION

Multi-Gamestation PLUS

Erleben Sie Flugsimulationen, Auto- und Motorradrennen – als ob Sie echt im Cockpit oder am Lenker sitzen! Mit wenigen Handgriffen läßt sich die Multi-Gamestation vom Lenkrad zum Bike-Lenker oder zum Höhenruder umrüsten, die Belegung der Buttons und Pedale mit verschiedenen Funktionen ermöglicht realistische Steuerungen.

- **Kompat. zu allen Standard-PC-Joysticks**
- Umrüstung zum **Lenkrad / Bike-Lenker / Flugruder** in Sekundenschnelle o. Schrauben
- **Autom. Zentrierung**
- **X-/Y-Axis Trim-Control**
- **2 Feuer-Buttons**
- **2 Turbofeuer Buttons**
- **2 echte Fußpedale**
- **Throttle-Control-Regler**
- **Anschlußbuchse** für 2. Joystick
- **Inkl. Treiber-/Testsoftware + Auto-Rennspiel**
- Deutsche Anleitung auf Diskette.

Collection TORNADO

Preis-Hit!

Bestell-Nr. PE-570, nur **98,80 DM**

PC Power-Wheel

Das ultimative **Lenkrad** für alle Auto-Rennsimulationen. Echtes Rennsport-Feeling, da perfekt gestylt im Design eines Original-Rallye-Sportlenkrads. Neigung einstellbar, großer **seitlicher Schalthebel mit 4 Schaltpositionen**. Echte **analoge Pedale** (soft-gefedert) für Gas und Bremse – d.h. je nach Spiel auch **exakte Gas-/Bremsdosierung** möglich! Robuste, wuchtige Ausführung.

- **Kompatibel zu allen Standard-PC-Joysticks**
- Anschlußkabel ca. 2,3 m **15pol. Sub-D** (Gameport-Stecker)
- Lenkrad-Durchmesser ca. 26 cm, Gesamthöhe ca. 30 cm.
- Lenkradgesteuerte X-Achse (links/rechts), Empfindlichkeit in 2 Stufen einstellbar
- Fußpedalgesteuerte Y-Achse (entspricht Joystick auf/ab)
- **2 x 2 Feuer-Buttons** am Lenkrad, unterstützt Joystick 1 A/B und 2 A/B.
- Pedalplatte mit ca. 1,8 m Kabel (steckbar)
- **Deutsche Anleitung**

Bestell-Nr. PE-580 **148,80 DM**

1st PCGun: Realistic shooting fun!

Der schnelle Weg zum Shooting Star! PCGun ist die Lösung für alle Heimschützen im **Design eines amerikanischen Polizeirevolvers**. **PCGun** unterstützt **3D-Realismus und Stereo-Soundeffekte** für virtuelle Kriminalitätsbekämpfung.

Systemvoraussetzungen: Min. 486-DX2-66 mit 8 MB RAM (Pentium mit 16 MB empfohlen), CD-ROM-Laufwerk ab Single-Speed (DoubleSpeed empfohlen), DOS 5.0 oder Win95, VGA-Grafikkarte (26- oder 34-Pin-Featureconnector auf VGA-Karte benötigt) und ein freier ISA-Steckplatz. **SoundBlaster- oder Microsoft-Sound-System-kompatible Soundkarte** wird unterstützt. **Zwei-Spieler-Modus**, auch im IPX-Netzwerk, möglich.

Lieferumfang: PCGun PG5-Revolver, ISA-Interface-Karte, Verbindungskabel und brandheißes **3D-Gangsterjagd-Spiel** auf CD-ROM.

Preis-Hit!

Bestell-Nr. PE-575 **98,80 DM**

Software-Bundlepaket mit 14 Spielen Bestell-Nr. BS-576 **38,80 DM**

Zusätzl. Revolver + 6 Shooting-Games Bestell-Nr. BS-575 **38,80 DM**

PEARL ULTRA TOPFIGHTER

Der extraschwere, analoge Flightstick in ergonomischem Design bietet ultimaten Spielespaß mit allen Arten von Spielen.

- **4 Buttons im Griffteil. Selbstzentrierend.**
- **2 Spezialmodi: Throttle-Steuerrad oder 4-Richtungs-View-Finder** X/Y-Kalibrierungsregler.
- Circa 1200 Gramm schwer mit Metallplatte im Boden für besonders gute Manövrierbarkeit. Griffteil **speziell mit Fiberglas verstärkt. Flightstick Pro kompatibel.**

Bestell-Nr. PE-568

Preis-Hit! **38,80 DM**

PEARL Hypersound 16 PnP

Plug-and-Play-Technik und **Fullduplex-Support, durch optionale Zusatzmodule** erweiterbar auf Wavetable-Sound!

Best.-Nr. PE-641, nur **38,80 DM**

Hypersound PnP 32/1 Wave

Profi-Soundkarte mit **allen techn. Features wie Modell PEARL HyperSound 16 PnP (PE-641)**, zus. **1 MB ROM Wavetable-Modul + SRS™ 3D-Soundmodul!** Ideal geeign. für Spiele und Midi-Anwendungen, da 128 Instrumente im ROM gespeichert.

Bestell-Nr. PE-640, nur **68,80 DM**

ROCKFIRE AVANTGARDE

Professioneller HighEnd-Joystick im einzigartigen State-of-the-Art-Design. Ein Traum für jeden Spielerfreak.

- 4 Buttons im Griffteil
- Weltneuheit: „Digital-Control-Analog Throttle" für akkurate Steuerungsmanöver
- View Finder-Switch
- Gummierte Standfläche

Best.-Nr. PE-549, nur **68,80 DM**

TURBO GAMEPAD

- Digitale Steuerung in 8 Richtungen
- **Kompatibel zu Joysticksteuerung**
- **2 Standard Fire-Buttons**
- 2 Turbo-Fire-Buttons
- **Anschlußkabel** mit 15pol. Stecker für Gameport

Bestell-Nr. PE-553 **14,80 DM**

PEARL Dynamic Booster 120 Watt

Stereo-Aktivboxen mit **120 W Musik-Spitzenpower! Getr. Regler für Lautstärke, Baß und Höhen, LED-Betriebsanzeige. Fetziger Sound, volum. Bässen.** Magn. **Abschirmung** geg. Monitor-Störungen. Stromanschl. 220V, Netzteil integriert.

Best.-Nr. PE-671, Paarpreis **68,80 DM**

CD-L'Case 12

Edles **CD-Etui aus echtem Leder** mit **12 Einlagefächern. Bereits bestückt** mit einer **Programm-CD** nach unserer Wahl!

Echt Leder

Bestell-Nr. KS-215, nur **19,80 DM**

10 CD-Leerboxen

Zur staubsicheren Aufbewahrung Ihrer CDs. **High-Quality-Leerboxen** aus durchsichtigem Hart-Kunststoff (wie bei Ihren Musik-CDs). **Packung mit 10 St.**

Bestell-Nr. PE-961, nur **9,80 DM**

100 CD-Archiv-Drehturm

Übersichtlich, platzsparend und perfekt organisiert. CD-Beschriftungen im **drehbaren Rack** gut lesbar. Stabile Konstruktion aus Kunststoff mit Metallachsen. **Für 100 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-840, nur **68,80 DM**

PEARL DYNAMIC 180 WATT-AKTIV

3-Weg-Lautsprechersysteme mit 2-teiligem Gehäuse (drehbar). ◆ **Magn. Abschirmung** ◆ **Integr. Netzteil** ◆ Getr. Regler für Volumen, Baß und Höhen ◆ Frequenzbereich: **18 Hz–20KHz** ◆ Mitteltöner/Hochtöner ◆ **Baß-Woofer** / Baßreflex-Öffnung ◆ Maße ca. 140x152x330 mm ◆ Farbe PC-weiß

Best.-Nr. PE-678 Paarpreis nur **98,80 DM**

CD JUMBO-CASE 60

Transportcase aus schwarzem Kunstleder mit **einz. herausnehmbaren Einlagefächern** für bis zu **60 CDs**! Eingenähter Aufsteller zum bequemen Durchblättern wie in einer Hartbox.

(Lieferung ohne CDs!)

Bestell-Nr. PE-957, nur **28,80 DM**

CD-Archiv-Hüllen

Packung m. 40 Archivhüllen Bestell-Nr. PE-962 nur **4,80 DM**

Die ideale **Archivierungslösung** für Ihre wertvollen CDs

o. Abb.: mit transp. Sichtfenster, Packung mit 20 Archivhüllen

Bestell-Nr. PE-963 nur **4,80 DM**

60 CD-Archiv-Drehturm

Ausführung wie oben, jedoch für **60 CD-Boxen.**

Bestell-Nr. PE-841, nur **38,80 DM**

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN (Versandkosten in Klammern)

- ☐ **Bankeinzug** (+ DM 6,90)
- ☐ **Scheck liegt bei** (+ DM 7,90)
- ☐ **Nachnahme** (+ DM 9,90)
- ☐ **Rechnung** (+ DM 11,90) ▲(Nur Großfirmen /öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ ____ Kto. ____

Name der Bank

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM

Absender

Vorname ____ Nachname ____

Straße / Hausnummer ____

Land / neue PLZ ____ Ort ____

Datum ____ Unterschrift ____

PEARL Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55582
Persönliche Bestellannahme: Rund um die Uhr ✱ An allen Tagen
Telefax: (0 76 31) 360-444 **BTX** *pearl# **CompuServe:** GO PEARL

PEARL Schweiz GmbH
Freilagerstrasse 1
CH-4023 Basel
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Hauptstraße 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74-7 37 15

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,– erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games 19“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm



als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

ALBION ist ein kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *Blue Byte,* lizenziert an die TREND GmbH zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

❶ **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, und **Blue Byte** ist die Nutzung des auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogrammes und der Programmbeschreibung. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Blue Byte** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.

❷ **Umfang der Benutzung:** Dieses Computerprogramm ist urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

❸ **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit dem Registrierungsschein sowie einem frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.

❹ **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender von **ALBION** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ ______________________ **Unterschrift**



REGISTRIERUNGSSCHEIN

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **ALBION** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games 19“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

Bitte ausfüllen

Computer:	❑ 386	❑ 486	❑ Pentium	
Speicher:	❑ 4 MB	❑ 8 MB	❑ 16 MB (oder mehr)	
Betriebssystem:	❑ DOS	❑ Win 3.1	❑ Win 95	❑ OS/2
Peripherie:	❑ Soundkarte	❑ Modem	❑ Joystick/Gamepad	

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname Geburtsdatum

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für Fensterbriefumschlag)

Bestseller Games 19

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Super-Software-Zeitschriften Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** u. **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das **Magazin der Spiele-Lösungen** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle **„Schnäppchen-Jäger"**, die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten: Auf **2 Heft-CD-ROMs** werden in jeder Ausgabe ca. **250 Top-Programme** (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themenbereichen **plus eine Original-Vollversion** mitgeliefert. Der redaktionelle Teil umfasst jede Menge Infos und Tips sowie aktuelle Programmvorstellungen, Hardware-News und Buchtips aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection

Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen.
Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 75,90**

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate), wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
FG 003	PRESS International	DM 9,99
FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
FG 007	DBASE IV	DM 9,99
FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
FG 013	ARCON LT	DM 12,99
FG 014	WELTATLAS 4.0	DM 12,99
FG 015	IMAGE PALS 2.0	DM 12,99
FG 016	ASTRO STAR 5.0	DM 12,99
FG 017	ÜBUNG M. D. MEISTER	DM 12,99

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99
TBG 14	SIM CITY ENHANCED	DM 12,99
TBG 15	ALONE IN THE DARK 3	DM 12,99
TBG 16	DUNGEON MASTER 2	DM 12,99
TGG 06	DIE SIEDLER	DM 14,99
TGG 07	CYBERIA	DM 14,99
TGG 08	DESCENT	DM 14,99
TGG 09	POLE POSITION	DM 14,99
TBC 101	HOLLYWOOD PICTURES	DM 19,80
TBC 110	FRONTIER – ELITE 2	DM 19,80
TBC 112	TORNADO & MISSION DISK	DM 19,80

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- [211] **Probeabo CD TOP** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 25,98*
- [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*
- [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 39,60*
- [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** 6 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*
- [220] **Probeabo CD+ extra** 4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

*Summe der Einzelverkaufspreise

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ______

Bank ______ Ort ______

BLZ ______ Kto. ______

Lieferanschrift:

Name ______

Vorname ______

Straße ______

Plz./Ort ______

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ______

Datum ______ Unterschrift ______

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ______ 2. Unterschrift ______

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

Bitte ausschneiden und einsenden an:
PEARL Agency • PEARL-Straße 1 • D-79426 Buggingen
Telefon: 0 76 31/360-0 • Telefax: 0 76 31/360-444

Vollversion auf der Heft-CD

ALBION

Science-Fiction statt Mittelalter: Ein futuristisches Rollenspielabenteuer

Im Jahre 2227 ist die TORONTO, ein riesiges Fabrikraumschiff, auf dem Weg zu einer rohstoffreichen Wüstenwelt. Der Pilot Tom Driscoll stürzt während eines Erkundungsfluges mit seinem Shuttle auf dem Planeten ab. Er findet sich nicht in einer lebensfeindlichen Ödnis wieder, sondern steht verblüfft inmitten eines farbenprächtigen Dschungels, bewohnt von intelligenten Einheimischen. Wie konnten die Aufklärungsdaten über diese Welt so falsch sein?
Verkörpern Sie die Rolle des Tom Driscoll und beginnen Sie eine Reise durch eine exotische Welt voller Überraschungen. Lernen Sie auf Ihrem Weg die Geschöpfe des Planeten kennen, erleben Sie seine Schönheit und seine Gefahren.
Mit den Gefährten, die Sie im Verlauf Ihrer Reise kennenlernen, werden Sie zahlreiche Abenteuer erleben, die Driscolls naturwissenschaftliches Weltbild ins Wanken geraten lassen. Ihr Verhandlungsgeschick im Gespräch mit den zahlreichen Einwohnern, Ihr Einfallsreichtum beim Erforschen geheimnisvoller Gebäude und Ihre Härte im Kampf sind entscheidend; nicht nur für Ihr persönliches Schicksal, sondern auch für das einer ganzen Welt...



- Deutsche **Originalversion**, lizenziert von Blue Byte
- Ausführliche, bebilderte **Spielanleitung** im Heft
- **Komplettlösung** und Lösungspläne auf der Heft-CD
- Taktischer **Kampfteil** mit vielen Spezialeffekten und Dutzenden von Zaubersprüchen
- Flexibles Dialogsystem
- Riesige Spielwelt mit unterschiedlichen Szenarien
- Bis zu sechs Partymitglieder
- Einfache **Mausbedienung** und **Automap-Funktion**
- **Atmosphärische Geräuschkulisse** mit räumlichen Soundeffekten

So urteilt die Fachpresse

Computer Bild: (20/96)
Qualitätssieger Platz 1



PC Power (12/95): „Interessierte Spieler, die sich schon immer ein Rollenspiel kaufen wollten, sich aber nie so recht getraut haben, sind mit Albion gut beraten."

POWER PLAY (12/95): 80%

PC Joker (12/95): 89%, „... endlich mal wieder ein umfangreiches, komplexes und handgemaltes Rollenspiel ohne multimedialen Schnickschnack, durchgereift und lecker"!



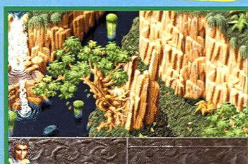
PC Gamer (7/96):
Editor's Choice Award



PC Spiel (12/95): „Ein tolles Spiel für Rollenspiel-Einsteiger und Profis gleichermaßen."

Systemanforderungen: PC 486/33, 8 MB RAM, VGA, Maus, mind. 3 MB Festplattenplatz, MS-DOS ab 5.0 oder Windows 95
Empfohlen: Soundkarte
Achtung: Nicht kompatibel zu LCD-Displays

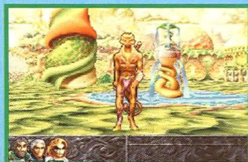




„Bereisen Sie die bezaubernden Landschaften Albions in detaillierter Vogelperspektive und..."



„...entdecken Sie immer neue, geheimnisvolle Orte, wo exotische Städte und gefährliche Gewölbe..."



„...in flüssiger 3D-Darstellung auf Ihre Erforschung warten. Sie begegnen freundlichen Einwohnern, die mit Ihnen plaudern, aber auch..."



„...aggressiven Kreaturen, die Sie mit mächtigen Waffen, effektvoller Magie und taktischer Klugheit zu bekämpfen haben."